

SID MEIER'S CIVILIZATION V



SOMMARIO

Capitolo 1: In principio 3

Introduzione	3
Informazioni su questo manuale	3
La Civildopedia	3
Requisiti di sistema	4
Installazione	4
Steam	5
I Tutorial	7
Iniziare una partita	8
La schermata Giocatore singolo	9
Il sito web di Civilization V	12
Caricare o salvare una partita	13
Opzioni	15

Capitolo 2: Nozioni di base 18

Introduzione	18
Struttura a Turni di Civilization V	18
Civiltà e Leader	19
Consiglieri.....	20
Contattare un Consigliere	20
Nebbia di guerra	23
Schermate informative	25
Informazioni sulla ricerca	25
Il pannello Elenco delle unità	25
Terreno	29
Meraviglie naturali	36
Risorse	37
Unità	46
Movimento	52
Combattimento	55
Barbari e rovine	66
Città	69
Edifici	78
Il cibo e la crescita della città	79
Città e cibo	80
Cultura	82
Tecnologia	84
Lavoratori e Miglioramenti	88
Elenco delle azioni di un Lavoratore	93
Chiatta	94
Politiche Sociali	95
Città-stato	98
Grandi Personaggi	101
Oro	105
Felicità	109
Età dell'Oro	111

Meraviglie	112
Diplomazia	114
Vittoria e Sconfitta	119

Capitolo 3: Regole avanzate 123

Combattimento aereo	123
Attacchi nucleari	129
Elenco delle unità	131
Promozioni delle unità	150
Elenco delle Meraviglie	160
Elenco degli edifici	168
Elenco delle civiltà	179
Modalità multigiocatore di Civilization V ..	197
Partite locali	197
Mod	199
Cercare, scaricare, valutare	200
ModBuddy e il kit di sviluppo	201
World Builder	201
Mod in modalità giocatore singolo	201
Riconoscimenti	202

Grafici e tabelle 209

Tabella delle Politiche	209
Tabella dei terreni	212
Tabella delle caratteristiche del terreno ..	212
Tasti di scelta rapida	213
Tabella delle unità	214
Tabella degli edifici	222
Tabella delle Meraviglie	225
Tabella dei Progetti	226
Tabella delle risorse	227
Tabella dei miglioramenti	228
Tecnologie	229

ASSISTENZA 232

Garanzia software limitata, accordo di licenza e informazioni sulla riservatezza	233
Indice Analitico	237

CAPITOLO 1: IN PRINCIPIO

INTRODUZIONE

Benvenuto in *Sid Meier's Civilization V*! In questo gioco ti confronterai sul piano bellico, diplomatico, tecnologico, culturale ed economico con i più grandi leader della storia. In *Civ V* ci sono tante strade tra cui scegliere: riuscirai a guidare il tuo popolo a una vittoria militare, culturale, diplomatica o tecnologica, oppure finirai schiacciato dalle ruote dei carri nemici e dimenticato insieme al tuo popolo sconfitto?

O grande leader, il tuo popolo confida nella tua guida! Saprai guidarlo verso la grandezza e plasmare un impero in grado di superare la prova del tempo?

Buona fortuna e divertiti!

Informazioni su Civilization V

Civilization V rappresenta il quinto capitolo del gioco ormai divenuto un classico pubblicato negli anni '90, la simulazione storica per computer più longeva e più venduta al mondo, famosa per la sua profondità di gioco e per la sua capacità di tenere incollati allo schermo.

Confidiamo nel fatto che *Civ V* sia all'altezza dei suoi predecessori. Questa nuova versione è caratterizzata da nuove regole di combattimento e spostamento, da un sistema economico e di politiche sociali aggiornato, da innovative funzioni multigiocatore e di modding e da grafica e audio notevolmente migliorati. La nostra speranza è che vi piaccia.

INFORMAZIONI SU QUESTO MANUALE

Nel manuale troverai tutte le informazioni che ti servono per giocare a *Civilization V*. Il manuale è diviso in tre capitoli: "In principio" è quello che stai leggendo adesso; "Nozioni di base" spiega tutto ciò che serve per iniziare e godersi una partita fino almeno all'Epoca industriale; "Regole avanzate" introduce il combattimento aereo, il conflitto atomico e la funzione di modding oltre a contenere i riconoscimenti, i contatti per l'assistenza tecnica e le sempre popolari informazioni sul copyright.

Come sempre riteniamo che il modo migliore per imparare a giocare a *Civ V* sia dare un'occhiata al tutorial, accessibile dal menu principale, oppure tuffarsi direttamente in una partita e, all'occorrenza, consultare questo manuale o la Civiloopedia interna al gioco (vedi in basso). Ovviamente sei libero di leggere prima quest'ottimo documento da cima a fondo, ma in realtà non è necessario per iniziare a giocare.

LA CIVILOPEDIA

La Civiloopedia è una potente risorsa integrata direttamente nel gioco di *Civ V*. Per accedervi premi F1 o clicca su GUIDA nella parte superiore della schermata principale.

La Civiloopedia è divisa in varie sezioni, ciascuna delle quali è rappresentata da una scheda nella parte superiore dello schermo. Per accedere a una sezione, clicca sulla scheda corrispondente, poi cerca l'argomento che ti interessa nella colonna di navigazione a sinistra.

Il capitolo sulle Nozioni di base della Civildopedia contiene una versione leggermente condensata di questo manuale, suddivisa in blocchi più piccoli. In questo modo è più difficile smarrire l'intero manuale o versarci sopra una bibita!

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi di sistema:

Sistema operativo:	Windows XP SP3
Processore:	Intel Core 2 Duo 1,8 GHz o AMD Athlon X2 64 2,0 GHz
Memoria:	2 GB di RAM
Spazio su disco:	8 GB liberi
Lettore DVD-ROM:	richiesto per l'installazione da disco
Scheda video:	ATI HD2600 XT con 256 MB o superiore, NVIDIA 7900 GS con 256 MB o superiore, scheda integrata Core i3 o superiore
Scheda sonora:	compatibile DirectX 9.0c
DirectX®:	DirectX® versione 9.0c
Connessione Internet:	il collegamento a Internet è richiesto per la validazione iniziale del gioco e per le partite multigiocatore

Requisiti consigliati:

Sistema operativo:	Windows Vista SP2/Windows 7
Processore:	2,4 GHz Quad Core CPU
Memoria:	4 GB di RAM
Scheda grafica:	ATI 4800 con 512 MB o superiore, NVIDIA 9800 con 512 MB o superiore
Connessione Internet:	connessione Internet a banda larga

INSTALLAZIONE

A seconda di come hai acquistato *Civilization V*, esistono due procedure per l'installazione.

In confezione

Se hai acquistato una copia fisica di *Sid Meier's Civilization V*, inserisci il DVD nell'unità DVD-ROM. Per prima cosa dovrai selezionare la lingua, dopodiché potrai installare il gioco. Se non l'hai già installato, nel corso dell'operazione ti verrà chiesto di installare Steam, dopodiché dovrai collegarti al tuo account Steam. Per portare a termine l'installazione, segui le istruzioni su schermo. Nota che durante questo processo iniziale il tuo computer dovrà essere collegato a Internet.

Se ti viene richiesto il Codice Prodotto (per installazioni da disco), cercalo sul retro del manuale.

Da Steam

View Games Library

Activate a Product on Steam...

Manage Gifts and Guest Passes...

Add a Non-Steam Game to My Library...

Se lo hai acquistato tramite il negozio online di Steam, il gioco apparirà automaticamente nella tua lista di giochi installati. Clicca sul titolo *Civilization V* per richiamare la pagina del gioco.

Per avviare l'installazione, clicca sul pulsante "Installa" in cima alla pagina.

Puoi anche scegliere di collegare una copia fisica di Civ V che hai acquistato in negozio al tuo account Steam. Nella scheda Giochi, clicca su "Attiva un prodotto su Steam..." e accetta le condizioni del servizio. Inserisci il codice prodotto nel campo e clicca su "Avanti." Ora puoi scaricare e giocare con la tua copia di Civ V come se l'avessi acquistata direttamente tramite Steam.

Connessione a Internet

La prima volta che avvierai Civ V il tuo computer dovrà essere connesso a Internet. In seguito questo non sarà più necessario, a meno che tu non voglia giocare in modalità multigiocatore.

Se hai acquistato il gioco tramite Steam, la connessione a Internet sarà necessaria anche per scaricare tutti i file necessari.

La connessione a Internet sarà necessaria anche se desideri acquistare contenuti scaricabili ufficiali o cercare mod, ma tutto ciò non è necessario per giocare.



STEAM

Civilization V è gestito tramite Steam, piattaforma di gioco e distributore online. Steam permette aggiornamenti automatici e accesso semplificato a contenuti scaricabili e fornisce un modo rapido per giocare online con gli amici in modalità multigiocatore.

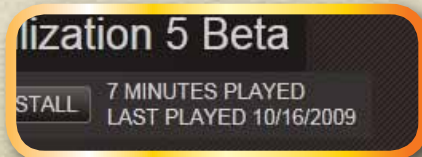
Steam è necessario per giocare a Civ V, ma la connessione a Internet è necessaria soltanto la prima volta che viene avviato il gioco. Per ulteriori informazioni consulta la sezione "Installazione," a pag. 4 o visita <http://store.steampowered.com>.

Installazione

Consulta la sezione Installazione da Steam, qui in alto, per informazioni sull'installazione di *Civilization V* tramite Steam.

Pagina del gioco

È possibile accedere a informazioni su Civ V all'interno di Steam accedendo alla scheda "Giochi" e cliccando sull'elemento *Civilization V* presente nella lista dei tuoi giochi. La pagina dedicata a Civ V conterrà informazioni sul gioco e fornirà link a forum e all'assistenza di Steam (nel caso dovessi incontrare dei problemi). Lì troverai anche i tuoi amici in possesso del gioco, così come tutti gli obiettivi sbloccati. Per avviare il gioco, clicca sul pulsante "Gioca" in cima alla pagina.



Patch, aggiornamenti, contenuti scaricabili

Steam controllerà la disponibilità di aggiornamenti e ne eseguirà automaticamente l'installazione. Non sarai più costretto a effettuare estenuanti ricerche su Internet per aggiornare il gioco! Tramite Steam puoi inoltre acquistare i DLC (contenuti scaricabili). Assicurati di controllare spesso la disponibilità di nuovi mappe, nuovi mod, nuovi scenari e nuovi leader.

Interfaccia

Per richiamare l'Interfaccia di Steam durante la partita, premi Maiusc+Tab.

Obiettivi

Nel corso del gioco è possibile sbloccare gli obiettivi, ossia riconoscimenti speciali per aver compiuto determinate imprese. Alcuni obiettivi sono facili da conseguire, come per esempio vincere la partita giocando nei panni di Washington. Altri obiettivi richiedono diversi tentativi, una solida pianificazione e sforzi non da poco per poter essere raggiunti. Puoi visualizzare tutti gli obiettivi disponibili per il gioco dalla pagina del gioco di Civ V di Steam.

Se soddisfi i requisiti per un obiettivo mentre giochi offline, il gioco salverà questi dati e sbloccherà l'obiettivo non appena ti collegherai a Steam.

Collegati frequentemente a Steam per controllare la disponibilità di nuovi obiettivi, soprattutto dopo il rilascio dei contenuti scaricabili.

I TUTORIAL

I tutorial sono sessioni di gioco progettate per insegnarti come si gioca. Esistono due diversi tipi di tutorial in *Civilization V*: il tutorial Impara giocando (il nome dice tutto) e i tutorial classici (cinque in totale).

Accedere ai tutorial

Dopo aver installato il software, avvia una partita. Nel Menu principale, clicca su Giocatore singolo, quindi su Tutorial.

Clicca su uno dei sei tutorial, quindi su Avvia il tutorial selezionato.



Tipi di tutorial

Impara giocando!

Questo tutorial ti conduce per mano durante una partita con livello di difficoltà Principiante su una mappa molto piccola. I tuoi consiglieri sono impostati per offrirti il massimo aiuto, il che significa che faranno “capolino” piuttosto di frequente per darti tanti consigli. Si tratta di una vera partita a *Civilization V*, quindi avrai la possibilità di sperimentare tutti gli aspetti del gioco: in effetti, potresti anche perdere!

Tutorial classici

Questi tutorial non sono costituiti da vere partite. Piuttosto, rappresentano delle lezioni su alcuni degli aspetti basilari più importanti del gioco: gli spostamenti, la fondazione delle città, il combattimento e così via. Ciascun tutorial contiene una serie di semplici obiettivi, completati i quali il tutorial ha termine. Dopo aver familiarizzato con queste nozioni, puoi provare il tutorial “Impara giocando” o avviare direttamente una partita.

I tutorial classici si intitolano:

Tutorial 1: Movimento ed esplorazione

Tutorial 2: Fondare città

Tutorial 3: Migliorare le città

Tutorial 4: Combattimento e conquista

Tutorial 5: Diplomazia

I consiglieri

Se lo desideri, i consiglieri saranno pronti a darti numerosi consigli durante la partita. Per saperne di più sui consiglieri consulta la sezione “Consiglieri,” a pag. 20.

INIZIARE UNA PARTITA

Una volta installato il gioco, clicca due volte sul collegamento, raggiungi il file eseguibile di *Civilization V*, oppure avvia il gioco tramite Steam.

Dopo esserti goduto il filmato iniziale, clicca sul pulsante Giocatore singolo nel Menu principale, poi su Gioca ora per iniziare una partita con le opzioni impostate sui valori predefiniti. La partita inizierà immediatamente.

Oppure, invece di cliccare su Gioca ora, clicca su Configura la partita per impostare la difficoltà di gioco e le dimensioni della mappa, scegliere la tua civiltà e così via. Poi clicca su Avvia la partita per iniziare a giocare.

In questo modo comincerai a giocare in men che non si dica. Se desideri saperne di più sulle opzioni a disposizione, continua a leggere.



Il menu principale

Dopo il filmato iniziale, appare il menu principale, dal quale è possibile accedere alle seguenti opzioni:

GIOCATORE SINGOLO

Clicca qui per impostare e avviare una partita a giocatore singolo (v. "La schermata Giocatore singolo," a pag. 9)

MULTIGIOCATORE

Clicca qui per giocare in modalità Multigiocatore (v. "Modalità multigiocatore di Civilization V," a pag. 197).

MOD

Clicca qui per giocare un Mod, un mondo modificato di *Civilization V* creato dagli sviluppatori ufficiali di Civ V o da altri giocatori (o persino da te)! Clicca qui se desideri iniziare a creare il tuo mod.

OPZIONI

Clicca qui per accedere alla schermata delle opzioni di gioco. Questo ti permette di modificare le impostazioni audio/video e altri aspetti del gioco. Vedi "Opzioni," a pag. 15.

ALTRO

Clicca su Altro per accedere alla Hall of Fame e ai riconoscimenti.



LA SCHERMATA GIOCATORE SINGOLO

A questa schermata si accede dal menu principale. La schermata fornisce le seguenti opzioni:

GIOCA ORA

Clicca su questo pulsante per giocare con le impostazioni predefinite correnti. Nel caso in cui tu abbia già giocato altre partite, cliccando su questo pulsante avvierai un'altra partita con le stesse impostazioni dell'ultima.

CONFIGURA IL GIOCO

Questo pulsante richiama la schermata della configurazione della partita, dove è possibile scegliere la propria civiltà, la difficoltà di gioco, le dimensioni della mappa eccetera. V. "La schermata di configurazione della partita," a pag. 10.

CARICA PARTITA

Questo pulsante richiama la schermata di salvataggio/caricamento, da dove potrai caricare e riprendere una partita precedentemente salvata. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Caricare o salvare una partita," a pag. 13.

TUTORIAL

Clicca su questo pulsante per accedere ai tutorial del gioco. Per saperne di più sui tutorial consulta la sezione a loro dedicata, "I Tutorial," a pag. 7 di questo manuale.

INDIETRO

Questo pulsante ti riporta al menu principale.



La schermata di configurazione della partita

Questa schermata ti permette di modificare le impostazioni della partita ed è costituita da cinque sezioni. Clicca su una sezione per accedere alle modifiche possibili per quel determinato aspetto di gioco.

Leader

Clicca sul pulsante Leader per scegliere un leader e la civiltà corrispondente. La schermata di selezione della civiltà mostra tutti i leader e le civiltà disponibili. Inoltre riporta i loro "tratti distintivi" (abilità speciali) e le unità e gli edifici esclusivi delle rispettive civiltà. Scorri la lista e scegli la civiltà che desideri guidare. In cima alla lista troverai il pulsante Leader casuale. Seleziona quest'opzione per impersonare un leader scelto a caso.

Una volta compiuta la tua scelta verrai riportato alla schermata di configurazione della partita.

Tipo di mappa

Clicca qui per scegliere un tipo di mappa. Sono disponibili diverse opzioni e un pulsante Tipo di mappa casuale (i contenuti scaricabili aggiungeranno ulteriori tipi di mappe). Le prime tre opzioni sono costituite da:

CONTINENTI

Verrà creato un mondo simile alla Terra, con diversi vasti continenti e alcune isole più piccole.

PANGEA

Verrà creato un mondo con un unico immenso continente e forse qualche isola più piccola.

ARCIPELAGO

Verrà creato un mondo con molte isole, più o meno estese, ma privo di grossi continenti. Se ti piace gestire una flotta, questo è il mondo che fa per te!

Dimensioni della mappa

Potrai scegliere tra sei dimensioni, oltre all'opzione Dimensioni della mappa casuali. Le dimensioni della mappa scelte determineranno anche il numero di civiltà e città-stato presenti nella partita. Duello corrisponde alle dimensioni più piccole, mentre Enorme corrisponde a quelle più grandi.

Trascinando il puntatore sopra le diverse dimensioni della mappa, è possibile vedere quante civiltà e città-stato comprenderà.

Livello di difficoltà

Questa opzione permette di impostare il livello di difficoltà del gioco, da Colono, il più facile, fino a Divinità, incredibilmente difficile. La difficoltà influisce su una gran varietà di aspetti, dalla capacità dell'intelligenza artificiale a ciò che è possibile ritrovare nelle Antiche rovine. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Difficoltà Di Gioco," a pag. 14.

Velocità della partita

Questa opzione determina la velocità di completamento di certe operazioni, come la costruzione di edifici, la ricerca tecnologica, e così via. Il livello Veloce dà origine a una partita estremamente rapida, dal ritmo frenetico. Il livello Standard rappresenta il valore predefinito, che consigliamo ai giocatori meno esperti. I livelli Epico e Maratona allunga la durata di quasi qualsiasi azione. Prova questi ultimi livelli dopo aver giocato qualche partita a livello Standard.

Pulsante Rendi casuale

Il pulsante Rendi casuale, in fondo alla schermata di configurazione della partita, renderà casuali le impostazioni relative alla scelta del Leader e del tipo di mappa. Il livello di difficoltà e la velocità della partita non possono *mai* essere casuali.



Impostazioni avanzate

La schermata della Configurazione avanzata offre ulteriori possibilità di personalizzazione della partita. Per accedervi, clicca sul pulsante Configurazione avanzata nella schermata di configurazione della partita.

Qui puoi determinare la quantità di civiltà e città-stato contro cui desideri giocare, impostare la velocità della partita, le dimensioni della mappa e molti altri particolari. Quando hai finito, clicca su Avvia la partita, oppure su Indietro per tornare alla schermata principale di configurazione della partita.

Avvia la partita

Clicca su questo pulsante per iniziare una partita con le impostazioni selezionate.

Indietro

Questo pulsante ti riporta alla schermata Giocatore singolo.

IL SITO WEB DI CIVILIZATION V

Il sito web di *Civilization V* è un'importante risorsa per scoprire le caratteristiche del gioco e per ottenere suggerimenti; inoltre contiene il blog degli sviluppatori, permette di interagire con la comunità e fornisce informazioni sui mod. Visita spesso il sito per essere sempre aggiornato sulle patch e sulle ultime novità del mondo di *Civilization V*!

www.civilization5.com

CARICARE O SALVARE UNA PARTITA

È possibile salvare o caricare una partita di *Civilization V* in qualsiasi momento.

Salvare una partita

Per salvare una partita, vai nella schermata principale ed elimina tutte le finestre a comparsa in attesa di una tua risposta. Per creare un nuovo salvataggio clicca sul pulsante Menu nella schermata principale e poi su Salva partita.

La schermata Salva partita

Clicca su Salva per salvare la partita con un nome predefinito. Per dare un nome specifico a un salvataggio, digitalo sovrascrivendo il nome predefinito e poi clicca su Salva. Terminato il salvataggio, tornerai alla partita in corso.



Destinazione dei salvataggi

Le partite vengono salvate nella cartella di Windows Documenti\Giochi . Per esempio, se il nome utente con cui accedi al computer è pincoPalla, puoi trovare i tuoi salvataggi in:

pincoPalla\Documenti\Giochi\Sid Meier's Civilization 5\Saves\single.

L'impostazione predefinita non permette di salvare le partite in altre destinazioni.

Caricare una partita

All'inizio del gioco

Nel menu principale, clicca su Giocatore singolo e poi su Carica partita. In questo modo accederai alla schermata di caricamento.

Durante il gioco

Vai nel menu principale e premi [CTRL-L], oppure clicca sul pulsante Menu quindi su Carica partita.

La schermata Carica partita

Una volta qui, clicca sul nome della partita che desideri caricare, quindi clicca su Carica partita. La partita verrà caricata e riprenderai a giocare dal momento in cui l'avevi salvata.



Salvataggi speciali

Salvataggio automatico

Il gioco salva la partita automaticamente ad ogni turno, ma è possibile alterare la frequenza dei salvataggi automatici nella schermata delle opzioni. Per caricare un salvataggio automatico, richiama la schermata di caricamento, poi clicca sul pulsante Salvataggio

automatico, quindi sul salvataggio desiderato e infine su Carica partita. Il salvataggio automatico verrà caricato e riprenderai a giocare dal momento in cui era stato effettuato.

Salvataggio rapido

Oltre a quelli già illustrati, hai a disposizione un ulteriore sistema di salvataggio/caricamento: il Salvataggio rapido, molto utile soprattutto quando hai fretta. Premi F11 per salvare rapidamente la partita. In questo modo, la partita verrà salvata senza che tu debba fare altro. Può esserci solo un salvataggio rapido alla volta: in altre parole, ogni nuovo salvataggio rapido sostituisce quello precedente.

Premi F12 per caricare l'ultimo salvataggio rapido.

Difficoltà Di Gioco

La difficoltà della partita influisce su una serie di variabili, tra cui la potenza iniziale delle civiltà avversarie, la velocità di crescita della tua civiltà e così via.

Livelli di difficoltà

I livelli di difficoltà sono, dal più facile al più difficile:

Colono

Capitano

Condottiero

Principe

Re

Imperatore

Immortale

Divinità

Effetti del livello di difficoltà

Principe rappresenta il livello di difficoltà medio, in cui né tu né gli avversari controllati dal computer godono di particolari bonus. Ai livelli inferiore a Principe, il giocatore riceve bonus per quanto riguarda la felicità e i costi di mantenimento, oltre a fare scoperte più interessanti nelle Antiche rovine. I barbari inoltre sono meno aggressivi e meno astuti.

Ai livelli superiori a Principe, gli avversari controllati dal computer ricevono bonus via via maggiori relativi alla crescita delle città, alla produzione e alla tecnologia. Essi inoltre potrebbero contare su unità e tecnologie iniziali aggiuntive.

OPZIONI

La schermata delle opzioni, che permette di modificare una serie di parametri di gioco, è suddivisa in quattro sezioni. Clicca sul nome di una sezione in cima allo schermo per modificare le relative impostazioni.

Opzioni di gioco

Nessuna finestra a comparsa sulle ricompense: disabilita le notifiche a comparsa delle ricompense ottenute (dovute a tecnologie, Antiche rovine, ecc.). Questa opzione è tipica dei giocatori esperti impegnati in concitate partite multigiocatore.

Nessuna raccomandazione per le caselle: disabilita le raccomandazioni relative alle caselle quando Coloni e Lavoratori sono attivi.

Mostra informazioni per le unità civili: mostra sulla mappa le informazioni sulla produzione quando vengono selezionate le unità civili.

Nessun suggerimento: rimuove ogni spiegazione dai testi a scomparsa, lasciando solo i dati di gioco "nudi e crudi".

Turno in modalità Multigiocatore: abilita il timer per la fine del turno automatica nelle partite multigiocatore.

Timer di fine turno in modalità Giocatore singolo: abilita il timer per la fine del turno automatica nelle partite a giocatore singolo.

Ritardo nella comparsa dei suggerimenti 1 e 2: determina l'intervallo di tempo che deve passare prima che compaiano i suggerimenti quando si tiene fermo il puntatore del mouse sulle caselle della mappa.

Livello di assistenza da parte dei consiglieri: imposta il livello e la quantità di assistenza che riceverai dai consiglieri.

Reimposta i messaggi dei consiglieri: azzerla la memoria del sistema dei consiglieri per far comparire di nuovo tutti i messaggi iniziali.

Opzioni interfaccia

Turni tra gli autosalvataggi: permette di stabilire ogni quanti turni il gioco effettuerà un salvataggio automatico. Vedi "Caricare o salvare una partita," a pag. 13.

Numero massimo di salvataggi automatici consentiti: determina quanti salvataggi automatici distinti verranno conservati prima di iniziare a sovrascriverli.

Ridimensiona automaticamente l'interfaccia: consente al gioco di scegliere automaticamente la grafica dell'interfaccia utente più adatta in base alla risoluzione dello schermo.

Utilizza interfaccia di piccola scala: costringe il gioco a usare l'interfaccia di piccola scala, a prescindere dalla risoluzione dello schermo.



Modalità di zoom alternativa: quando sposti la visuale indietro, la visuale non rimarrà centrata sul puntatore ma sul centro dello schermata stessa.

Mostra tutte le informazioni sulle Politiche: nelle schermata delle Politiche Sociali verranno sempre mostrate tutte le Politiche, a prescindere dall'era in cui ti trovi e dalle Politiche sbloccate.

Lingua: imposta la lingua usata in tutta la parte scritta del gioco.

Lingua del parlato: imposta la lingua usata per il parlato nel gioco.

Opzioni video

Risoluzione dello schermo: mostra una lista con tutte le risoluzioni di gioco disponibili.

Anti-Aliasing: quest'opzione migliora la grafica del gioco; consigliata per chi dispone di hardware potente.

Schermo intero: permette di scegliere se giocare in modalità schermo intero o finestra.

Sincronizzazione verticale del monitor: regola la frequenza di rinfresco del video, impedendo così allo schermo di mostrare "strappi" e imperfezioni grafiche (consigliamo a tutti gli utenti inesperti di lasciare attiva questa impostazione).

Visuale strategica dettagliata: permette al gioco di usare una risoluzione delle texture maggiore, consentendo al giocatore di spostare ancora più in avanti la visuale strategica. L'attivazione di questa opzione potrebbe influire negativamente sulle prestazioni dei sistemi meno potenti.

Opzioni prestazioni

All'avvio, il gioco tenterà di impostare automaticamente le seguenti opzioni per ottimizzare le prestazioni. (Attenzione: non tutte le opzioni potrebbero essere disponibili, a seconda della versione di DirectX usata.) Se le prestazioni non ti soddisfano, prova a modificare il valore da Alta a Bassa.

Qualità delle scene con i leader: influisce sulla qualità dell'immagine nelle scene coi leader.

Dettagli overlay: influisce sulla qualità degli overlay.

Qualità ombre: influisce sulla qualità delle ombre delle unità, degli edifici e di altri elementi che non fanno parte del terreno.

Nebbia di guerra: influisce sulla qualità della nebbia di guerra.

Livello di dettaglio del terreno: determina il livello di dettaglio delle texture del terreno.

Livello di tassellamento del terreno: determina il livello di dettaglio del reticolo del terreno.

Qualità ombre sul terreno: determina la qualità delle ombre pertinenti al terreno.

Qualità dell'acqua: determina la qualità di rappresentazione dell'acqua.

Livello qualità texture: determina la qualità delle texture del gioco.

Opzioni audio

Qui è possibile regolare il volume dei differenti elementi audio del gioco.

Volume musica: regola il volume del sottofondo musicale.

Volume effetti: regola il volume degli effetti sonori (esplosioni, grida di guerra, ecc.).

Volume audio ambientale: regola il volume dei rumori ambientali (canto degli uccelli, onde, ecc.)

Volume dialoghi: regola il volume delle voci dei consiglieri e degli altri leader.

Qualità audio: imposta il livello della qualità dell'uscita audio.

Clicca su Accetta per confermare le modifiche effettuate nella schermata delle opzioni.

CAPITOLO 2: NOZIONI DI BASE

INTRODUZIONE

Questo capitolo del manuale include una panoramica di *Sid Meier's Civilization V* e spiega tutto ciò che serve per iniziare a giocare. Quando sarai pronto potrai passare al capitolo sulle regole avanzate, che tratta gli aspetti relativi alle fasi finale della partita, la modalità multigiocatore e i mod.

Inoltre ricorda che durante il gioco è sempre disponibile la Civlopedia. Per saperne di più leggi la sezione "La Civlopedia," a pag. 3 di questo manuale.

STRUTTURA A TURNI DI CIVILIZATION V

Panoramica

Civ V presenta due diverse strutture a turni. Le partite per giocatore singolo sono normali partite a turni, mentre quelle multigiocatore sono a turni simultanei.

Partite a turni

Le partite a giocatore singolo di *Civ V* sono a turni: durante il proprio turno è possibile spostare le unità, condurre trattative diplomatiche, gestire le città e così via. Alla fine del proprio turno, tocca agli avversari fare le proprie mosse. Al termine del giro, tocca di nuovo a te e così via, finché qualcuno non vince la partita.

Partite a turni simultanei

Le partite multigiocatore sono a turni simultanei: il giocatore e i suoi avversari eseguono le loro mosse contemporaneamente. Tutti spostano le proprie unità, conducono le trattative e gestiscono le proprie città allo stesso tempo. Quando tutti hanno finito, il turno simultaneo finisce e ne comincia un altro. Quando si gioca a turni simultanei, è possibile impostare un timer di fine turno.

Le partite a turni simultanei possono essere molto divertenti, ma non sono per tutti. Ti consigliamo di fare molta pratica con le partite a turni prima di passare a quelle a turni simultanei di *Civ V*.

CIVILTÀ E LEADER

Ciascuna civiltà presente nel gioco è unica. Ogni leader gode di uno speciale "tratto caratteristico" che fornisce alla sua civiltà un determinato vantaggio durante il gioco. Inoltre ogni civiltà dispone di unità e/o edifici speciali esclusivi. Alcuni di essi appaiono già nelle fasi iniziali della partita, altri potrebbero rendersi disponibili solamente più tardi. Padroneggiare i punti di forza di una civiltà e sfruttare i punti deboli degli avversari rappresenta uno degli aspetti più impegnativi del gioco.

E uno dei più remunerativi in termini di risultati.

I tratti caratteristici, le unità e gli edifici esclusivi delle civiltà sono tutti mostrati nella fase di configurazione della partita, quando ti viene chiesto di scegliere una civiltà. Inoltre puoi trovarli nella sezione Civiltà della Civiloedia e in questo manuale a partire da pagina 174.



Caratteristiche dei leader

Come è già stato detto, ciascun leader possiede un suo tratto caratteristico, che durante la partita gli conferisce un vantaggio in un determinato ambito. Per esempio, Ramses II d'Egitto possiede il tratto "Costruttori di monumenti", che rende più veloce la costruzione delle Meraviglie da parte del popolo egiziano. Gandhi, invece, possiede il tratto "Crescita demografica", che permette all'India di creare città più grandi caratterizzate da una minore infelicità della popolazione. Durante la partita è sempre bene tenere a mente il tratto caratteristico del leader della tua civiltà: potrebbe aiutarti a raggiungere risultati migliori.

Unità esclusive

Ciascuna civiltà possiede una o più unità esclusive, ognuna delle quali rappresenta una versione potenziata di un'unità ordinaria. La Grecia, per esempio, dispone della Cavalleria dei Compagni, che sostituisce l'unità Guerriero a cavallo. Inoltre può schierare il potente Oplita al posto del Lanciere. Inutile a dirsi, la Grecia è una civiltà alquanto temibile nelle prime fasi di gioco.

La Germania, d'altro canto, dispone del Panzer al posto del carro armato ordinario destinato a tutte le altre civiltà. Così, se sopravvive al pericolo greco nelle prime fasi di gioco, la Germania può, nel prosieguo della partita, diventare a sua volta molto temibile.

Edifici esclusivi

Alcune civiltà godono anche di edifici esclusivi. Come accade per le unità esclusive, anche gli edifici esclusivi sostituiscono una determinata controparte ordinaria, che spetta invece a tutte le altre civiltà. Ad esempio, al posto della Banca la Persia può vantare la Corte del satrapo, che offre un bonus significativo in termini di felicità e generazione di ricchezza. Nel caso del Siam, l'Università è sostituita dal Wat, che garantisce cultura extra e un forte bonus alla Scienza.

CONSIGLIERI

In qualità di leader di una potente civiltà, disponi di un gruppo di abili Consiglieri che ti forniranno consigli, indirizzando le tue scelte. Essi ti faranno notare ciò che secondo loro ha più importanza, o di cui potresti esserti dimenticato. Se lo desideri, puoi anche disattivarli ma, almeno per le prime partite, forse ti conviene mantenerli attivi.

Nel gioco disponi di quattro diversi Consiglieri. Ciascuno di essi offre consigli su una specifica area dello scibile:



Consigliere finanziario

Il Consigliere finanziario si occupa della costruzione e del miglioramento delle città e del territorio.

Consigliere militare

Il Consigliere militare si occupa dei combattimenti e di tutto ciò che è legato alla guerra.

Consigliere estero

Il Consigliere estero si occupa dell'esplorazione e delle relazioni con le città-stato e con le altre civiltà.

Consigliere scientifico

Il Consigliere scientifico si occupa di scienza e tecnologia; inoltre sarà lui a illustrarti le regole del gioco.

CONTATTARE UN CONSIGLIERE



Nel corso della partita, i Consiglieri appaiono dentro a finestre a comparsa non appena ritengono di doverti avvertire di qualcosa, fornendo spesso dei collegamenti ad altre informazioni collegate a quanto stanno dicendo.

Puoi seguire questi collegamenti oppure cliccare su Grazie in qualsiasi momento per congedare il Consigliere. Puoi anche cliccare sul pulsante Consiglieri nell'angolo in alto a destra dello schermo e accedere alla schermata delle opinioni dei Consiglieri. Qui potrai vedere tutti e quattro i Consiglieri; qualora avessero considerazioni importanti da condividere

con te sulla situazione attuale, le troverai qui.

Disattivare i consiglieri

Puoi scegliere quanta assistenza ricevere dai Consiglieri tramite la schermata Opzioni, dove è possibile impostare il livello di assistenza su Completa, Essenziale o Nessuna. Se disattivi i consiglieri non comparirà più alcuna finestra a comparsa, ma potrai sempre aprire la schermata Pareri dei consiglieri per vedere se hanno qualcosa da dirti.

L'INTERFACCIA

La schermata principale

La schermata principale è quella in cui ti muoverai per la maggior parte del tempo. È qui che sposterai le unità, scatenerai battaglie, fonderai città e così via.



La mappa principale

È qui che si svolge l'azione. La mappa principale mostra il "mondo conosciuto", ossia le aree da te esplorate, le tue città, il terreno e le risorse circostanti, le tue unità e i territori neutrali e stranieri a te visibili.

Muoversi nella mappa principale

Esistono diversi modi per cambiare il punto di vista nella mappa principale:

INGRANDISCI E RIDUCI

Utilizza la rotellina del mouse o i tasti [PagSu] o [PagGiù] per ingrandire o ridurre la visuale.

CENTRAMENTO

Clicca su un punto della mappa principale per centrare la visuale in quel punto.

CENTRAMENTO AUTOMATICO ALL'ATTIVAZIONE DELL'UNITÀ

Quando una unità diventa "attiva" durante il tuo turno, la mappa principale viene automaticamente centrata su quell'unità.

CENTRAMENTO MANUALE DELL'UNITÀ ATTIVA

Clicca sull'icona dell'unità attiva per centrare la visuale su quell'unità.

MINIMAPPA

Clicca su un punto della minimappa per centrare la mappa principale in quel punto.

CLICCA E TRASCINA

Clicca e trascina il puntatore in un punto qualsiasi della mappa per far scorrere la mappa manualmente.

La minimappa

La minimappa è una rappresentazione del mondo in dimensioni ridotte. Come abbiamo già visto, puoi centrare la mappa principale cliccando su un punto della minimappa.

Visuale strategica



Clicca sul pulsante Visuale strategica per attivare la modalità Visuale strategica. In questa modalità, la mappa e le unità sono rappresentate in modo semplificato e senza troppi orpelli grafici, cosa che facilita la vita ad alcuni giocatori e la rattrista ad altri. Provala e scopri qual è il suo effetto su di te!

Il mouse

Civilization V è pensato per essere giocato con tastiera e mouse. Per quanto riguarda il mouse, il pulsante sinistro serve per accedere ai menu e confermare le scelte all'interno di essi, per attivare le unità, per centrare la mappa e così via.

Cliccando il pulsante destro su un punto della mappa, si ordina alle unità attive di spostarsi in quel punto.

La tastiera

Ci sono molti tasti di scelta rapida in *Civilization V*. Per l'elenco completo consulta il file "README.TXT" installato insieme al gioco. La tabella a destra mostra i più importanti:

Tasti di scelta rapida

Tasto	Azione
Invio	Fine turno
Barra spaziatrice	Salta unità
Punto	Unità successiva
Virgola	Unità precedente
F1	Civilopedia
F2	Informazioni finanziarie
F3	Informazioni militari
F4	Informazioni diplomatiche
F5	Politiche sociali
F6	Schermata della tecnologia
F10	Visuale strategica
F11	Salvataggio rapido
F12	Caricamento rapido

NEBBIA DI GUERRA

Il mondo è molto vasto e non sempre è possibile sapere cosa succede in ogni suo punto. Le prime civiltà ignoravano persino come fossero fatti gli abitanti sul versante opposto delle montagne, finché non inviavano degli esploratori presso di loro; a meno di organizzare un sistema di vedette, non avrebbero neppure potuto dire se il nemico stava ammassando il suo esercito ai loro confini. In *Civilization V* le parti ancora inesplorate del mondo sono nascoste dalla "nebbia di guerra".

La nebbia di guerra è rappresentata dalle nuvole bianche che coprono la maggior parte del mondo all'inizio della partita. Man mano che spingerai le tue unità sempre più lontano, la nebbia di guerra si ritirerà, rivelando le nuove zone esplorate. Una volta rimossa da una casella, la nebbia di guerra non si riformerà più. Tuttavia, spostando le unità a una certa distanza da una casella, non potrai sapere se in quell'esagono sta accadendo qualcosa.



I tre stati di conoscenza

Visibile

Se una casella è visibile alle unità o dal tuo territorio, potrai visualizzarne il terreno, i miglioramenti costruiti su di essa, se è controllata da un'altra civiltà, se fa parte di una città, se è occupata da unità e così via. A seconda delle limitazioni tecnologiche, visualizzerai anche eventuali risorse presenti nella casella.

Rivelata

Se hai rimosso la nebbia di guerra da una casella, ma questa non rientra al momento nel tuo raggio di visibilità (per esempio, perché l'unità in esplorazione si è allontanata troppo), la casella apparirà leggermente oscurata. Potrai ancora visualizzare il tipo di terreno, ma non potrai sapere se la casella è occupata da unità. Potresti anche non visualizzare i miglioramenti, le città costruite successivamente e così via. In altri termini, le tue informazioni su quella casella potrebbero rivelarsi obsolete.

Nebbia di guerra

Le caselle coperte dalle nubi della nebbia di guerra sono per te totalmente ignote: non puoi conoscerne il tipo di terreno, chi le occupa e così via. Per quanto ne sai, potrebbero contenere fiumi d'oro o essere pattugliate da dinosauri ninja. Ti conviene farle esplorare da qualcuno il prima possibile!

Visibilità

All'interno dei tuoi confini, tutto è sempre visibile. Lo stesso vale per le caselle esterne immediatamente adiacenti ai confini stessi. La maggior parte delle unità riesce a vedere fino a 2 caselle da sé salvo nei casi in cui vi siano delle montagne o altri ostacoli a bloccare la vista (vedi in basso). Le unità sulle colline possono vedere *oltre* le caselle normalmente bloccate alla vista. Alcune promozioni estendono di una casella la vista delle unità; alcune unità navali delle fasi centrali e finali del gioco godono sin da subito di una vista più ampia.

Ostacoli alla vista

Le montagne e le Meraviglie naturali sono impenetrabili: qualsiasi unità (salvo quelle aeree) non potrà mai vedere le caselle al di là di esse.

Le foreste, le montagne e le colline costituiscono tutte "ostacoli alla vista". Le unità possono vedere cosa si trova *in* quelle caselle, ma non possono vedere *al di là* di esse, a meno che non occupino una collina. In altre parole, le unità in collina ignorano ogni ostacolo alla vista.

Fuoco indiretto

Alcune unità che attaccano a distanza sono capaci di far fuoco in modo indiretto; questo significa che possono bombardare un bersaglio che non sono in grado di vedere, a patto che un'unità amica possa farlo. Ad esempio, un'unità di Artiglieria può sparare al di là di una collina se sulla collina stessa è presente un'unità amica.





SCHERMATE INFORMATIVE

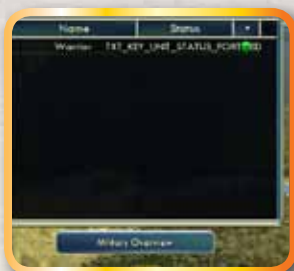
Civilization V offre una serie di schermate informative, in cui vengono date molte informazioni utili sull'andamento della partita. Le schermate sono tutte accessibili tramite i pulsanti presenti nella mappa principale e tramite tasti di scelta rapida.

INFORMAZIONI SULLA RICERCA



Questo comando richiama (e chiude) la schermata Informazioni sulla ricerca, che mostra la ricerca attualmente in corso, quanti turni rimangono per completarla e cosa verrà sbloccato. Per ulteriori informazioni consulta "Tecnologia," a pag. 84.

IL PANNELLO ELENCO DELLE UNITÀ



Questo comando richiama (e chiude) il pannello Elenco delle unità, che mostra tutte le tue unità con il loro stato. Clicca su un'unità presente in elenco per attivarla e centrare la visuale su di essa. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle unità.

Clicca sul pulsante Panoramica militare per accedere alla schermata corrispondente.

Il pannello Elenco delle città



Questo comando richiama, apre e chiude il pannello Elenco delle città. Clicca su una voce nell'elenco per aprire la relativa schermata della città. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alle città.

Clicca sul pulsante Panoramica finanziaria per accedere alla schermata corrispondente (vedi sotto).

Civilization	Status	Score
Washington America	---	73
City-States Ties with City-States	1 City-States M	
Oda Nobunaga Japan		75
Gandhi India		70

[Diplomacy Overview](#)

FINANCIALS (MIL)						
Starting year	Initial	Net	Revenue	Profit	Costs	Rate
Population	5 People	0	0	0	0	0
Emp. Prod.	5 Million Robots	0	0	0	0	0
Unemployed/Excess	5 Million Tax	0	0	0	0	0
Govt	5 Million Debt	0	0	0	0	0
Loans	5 Expense Act	0	0	0	0	0
Services	5 Schedulers	0	0	0	0	0
Appearance	99 %	99	99	99	99	99
Efficiency	9 %	0	0	0	0	0

Cronologia delle segnalazioni

The Great Gatsby

1. The main character of the novel is Jay Gatsby. What is his real name?

The 100% of Gatsby is the name of the

2. What is the name of the party that Gatsby throws?

3. What is the name of the party that Gatsby throws?

4. What is the name of the party that Gatsby throws?

5. What is the name of the party that Gatsby throws?

6. What is the name of the party that Gatsby throws?

7. What is the name of the party that Gatsby throws?

8. What is the name of the party that Gatsby throws?

9. What is the name of the party that Gatsby throws?

10. What is the name of the party that Gatsby throws?

100%

Panoramica militare



Questa schermata mostra tutte le tue unità e il tuo stato di approvvigionamento. Essa mostra inoltre i tuoi progressi relativi all'acquisizione di un Grande Generale. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Grandi Personaggi," a pag. 101.

Panoramica sull'economia



Questa schermata contiene un elenco dettagliato delle tue città, mostrandone la popolazione, la forza in difesa, la produzione di cibo, scienza, oro e cultura, la produttività, cosa sta costruendo in quel momento e il tempo necessario al completamento di tale operazione. Clicca su una voce nell'elenco per aprire la relativa schermata della città.

Panoramica diplomatica



Questa schermata mostra lo stato delle relazioni diplomatiche con tutte le altre civiltà e città-stato.



Cronologia degli accordi diplomatici

Questa schermata mostra gli accordi diplomatici in vigore, più altre importanti informazioni relative a precedenti accordi diplomatici.

Schermata delle opinioni dei consiglieri



Questa schermata ti permette di accedere a tutti i tuoi Consiglieri, pronti a offrirti ogni consiglio utile sulla gestione del tuo potente impero. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Consiglieri," a pag. 20.

Schermata delle Politiche Sociali



Questa schermata elenca tutte le politiche sociali a disposizione e quelle non ancora acquisite. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Politiche Sociali," a pag. 95.

TERRENO

In *Civilization V* il mondo è composto da caselle esagonali (chiamate anche "esagoni" o semplicemente "spazi"). Le caselle possono appartenere a diverse tipologie di terreno: deserto, pianura, prateria, collina e così via. Molte, inoltre, contengono "caratteristiche" come foreste o giungla. Questi elementi contribuiscono tutti a determinare l'utilità di una casella per le città vicine, nonché quanto sia facile (o difficile) attraversarle durante il movimento. Il tipo di terreno e le caratteristiche possono influire sull'esito dei combattimenti.

Risorse

Le risorse sono fonti di cibo, produttività o cultura, e talvolta forniscono altri bonus speciali alle civiltà. Le risorse appaiono in determinati esagoni. Alcune sono visibili fin dall'inizio della partita, altre lo diventano solo quando la tua civiltà scopre le tecnologie necessarie. Per saperne di più leggi la sezione "Risorse," a pag. 37.

Tipi di terreno

Nel gioco esistono nove tipi fondamentali di terreno. (Non necessariamente presenti in ogni partita.)

Spiegazione dei valori dei terreni:

Produzione città: indica quanto cibo, oro o produttività possono ricavare le città vicine da una casella di quel tipo priva di miglioramenti.

Costo di movimento: indica il costo, in termini di punti movimento (PM) per entrare in quel tipo di casella.

Modificatori di combattimento: indica come cambia la forza di attacco o di difesa di un'unità che occupa quel tipo di casella.

Colline



Le colline sono, be', collinose. È difficile coltivarle e superarle durante il movimento, ma offrono un buon bonus alla difesa ed è possibile trovarvi molte risorse diverse. Inoltre le unità in cima a una collina possono vedere al di là degli ostacoli. Le colline incrementano la produttività delle città vicine e forniscono importanti bonus in combattimento.

Cibo: 0

Produzione: 2

Oro: 0

Modificatori di combattimento: +25%

Costo di movimento: 2

Costa



Gli esagoni di costa sono le caselle di mare adiacenti alla terra. Essi forniscono cibo e oro alle città vicine. Solo le unità navali e quelle di terra imbarcate possono entrare negli esagoni di costa.

Cibo: 1

Produzione: 0

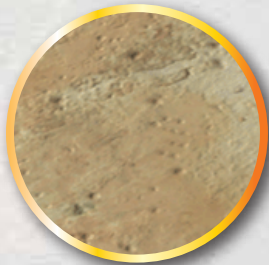
Oro: 1

Modificatori di combattimento: nessuno

Costo di movimento: 1

Sulle caselle di costa non è possibile costruire città; in questo tipo di casella possono entrare solo le unità navali o le unità imbarcate.

Deserto



In generale gli esagoni di deserto sono decisamente inutili. Non forniscono alcun beneficio alle città (a meno che non contengano una risorsa o un'oasi, ovviamente) e le unità che li occupano ricevono una significativa penalità difensiva in combattimento.

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Montagna



Le montagne sono alti pinnacoli di terra, impossibili da valicare per qualsiasi unità priva della capacità di volare. Non sono particolarmente utili a una civiltà, eccetto che come barriera naturale contro le invasioni.

Cibo: 0

Produzione: 0

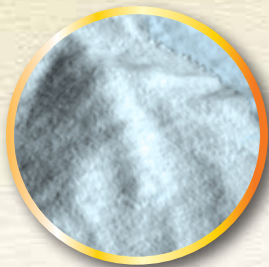
Oro: 0

Modificatori di combattimento: +25%

Costo di movimento: invalicabile

Le montagne sono invalicabili, salvo per le unità aeree.

Neve



I terreni innevati sono di per sé ben poco produttivi: alle città vicine non forniscono né cibo né produzione. Naturalmente un esagono innevato può contenere una preziosa risorsa: in caso contrario, però, si tratta solo di un'area fredda e desolata.

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Oceano



Gli esagoni oceanici sono esagoni di mare profondo. Essi forniscono cibo e oro alle città che dispongono della tecnologia necessaria per sfruttarli.

Cibo: 1

Produzione: 0

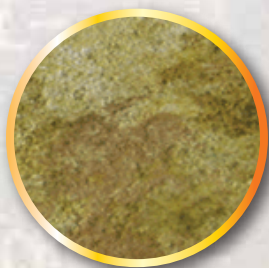
Oro: 1

Modificatori di combattimento: nessuno

Costo di movimento: 1

Gli oceani sono utili solo in quanto fonti di cibo e oro per le città vicine dotate delle tecnologie necessarie per sfruttarli.

Pianura



Le pianure forniscono alle città vicine sia cibo sia produzione industriale. Una città circondata da pianure crescerà più lentamente di una immersa tra le praterie, ma sarà molto più produttiva.

Cibo: 1

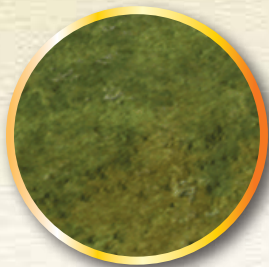
Produzione: 1

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Prateria



In generale una casella di Prateria produce più cibo di qualsiasi altro tipo di terreno. Le città costruite vicino alle Praterie tendono a crescere più rapidamente di tutte le altre. Il maggior inconveniente di questa casella è la penalità difensiva subita dalle unità che non si sono preparate a subire un attacco.

Cibo: 2

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Tundra



La tundra è quel tipo di terreno semi-ghiacciato tipico dei climi più rigidi. Meno produttivo di pianure e praterie, è tuttavia sempre meglio del deserto. Nessuno costruirebbe mai una città nella tundra, a meno che non ne desideri disperatamente le risorse o non abbia nessun altro posto dove andare.

Cibo: 1

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Caratteristiche

Le caratteristiche sono elementi del territorio o della vegetazione che si aggiungono al terreno base di un esagono. Così, ad esempio, può capitare che una casella di prateria abbia anche un po' di foresta o di palude. Le caratteristiche modificano la produttività di un esagono e la quantità di "punti movimento" (PM) che un'unità deve spendere per entrarci. Inoltre le caratteristiche forniscono bonus o penalità al combattimento alle unità che si difendono da un attacco in quell'esagono.

Valori delle caratteristiche

Come i terreni, anche le caratteristiche hanno valori che determinano la resa per le città, il movimento e il combattimento.

Foresta



Nei tempi antichi le foreste erano una grande fonte di approvvigionamento: con la legna si poteva alimentare il fuoco e costruire strumenti e rifugi, mentre gli animali fornivano cibo e pelli per vestirsi. Quando una città cresce viene sempre la tentazione di abbattere gli alberi per aumentare le terre coltivabili, ma un amministratore lungimirante ne lascerà sempre un po': non solo la foresta è produttiva, ma solleva anche lo spirito della popolazione. Inoltre le unità militari dislocate in una foresta ricevono un significativo bonus alla difesa.

Cibo: 1

Produzione: 1

Oro: 0

Modificatori di combattimento: +25%

Costo di movimento: 2

Le caselle coperte da foreste producono *sempre* 1 Cibo e 1 Produzione, indipendentemente dal tipo di terreno sottostante.

Ghiaccio



C'è poco da dire: si tratta appunto di una distesa di ghiaccio, quasi del tutto inutile per qualsiasi civiltà. Non è possibile superarlo (con l'eccezione delle unità volanti e dei sottomarini) e non fornisce alcun prodotto. Lascia perdere il ghiaccio!

Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: nessuno

Costo di movimento: invalicabile

Le caselle di ghiaccio sono invalicabili, salvo per le unità aeree e quelle sottomarine.

Giungla



Oscure, inaccessibili e letali per gli inesperti, le giungle costituiscono invece una ricca fonte di cibo per chi possiede l'abilità e le conoscenze adatte a viverci. Tuttavia non forniscono granché in termini di materiali e le civiltà in espansione potrebbero essere tentate di sostituirle con miniere o di trasformarle in campi coltivati, anche se le unità militari che vi stazionano ricevono un significativo bonus difensivo. Una volta disboscata, una casella di Giungla diventa una Pianura.

Cibo: 1

Produzione: -1

Oro: 0

Modificatori di combattimento: +25%

Costo di movimento: 2

Una volta disboscata, una casella di Giungla diventa una Pianura.

Oasi



Le oasi sono speciali aree rigogliose e lussureggianti all'interno di un deserto, solitamente collocate nei pressi di un'abbondante fonte d'acqua dolce. Le oasi sono risorse estremamente preziose in lande altrimenti desolate e inospitali: innumerevoli battaglie sono state combattute fra le tribù che si disputavano disperatamente il loro controllo.

Cibo: 3

Produzione: 0

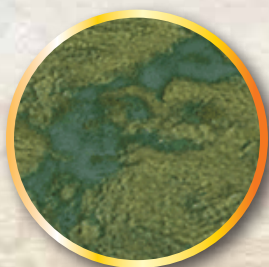
Oro: 1

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

Le oasi possono trovarsi solo su caselle di tipo desertico.

Palude



Per quanto ricche di biodiversità, le paludi non offrono molto a un'affamata civiltà in via di sviluppo. Le paludi possono essere prosciugate o coltivate per aumentare la loro resa. È da notare che nelle paludi le unità militari subiscono una notevole PENALITÀ quando vengono attaccate.

Cibo: -1

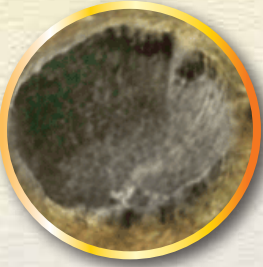
Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 2

Scorie radioattive



Le Scorie radioattive sono una caratteristica speciale (ma faremmo meglio a chiamarle "flagello", in realtà) e derivano dall'uso degli ordigni nucleari. Le Scorie radioattive riducono significativamente la resa di una casella finché non vengono ripulite da un Lavoratore.

Cibo: -3

Produzione: -3

Oro: -3

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 2

Se si vogliono costruire dei miglioramenti sulla casella, bisogna prima far ripulire le Scorie radioattive da un Lavoratore.

Terreni allagati



I terreni allagati sono le aree basse adiacenti ai fiumi. Ogni anno il fiume straripa, fornendo alla terra una naturale irrigazione ricca di elementi nutritivi. Questo rende incredibilmente fertili i terreni allagati, che in effetti sono le terre agricole più produttive di tutto il mondo. L'antico Egitto doveva la maggior parte della sua ricchezza e del suo potere agli allagamenti annuali del fiume Nilo.

Cibo: 2

Produzione: 0

Oro: 0

Modificatori di combattimento: -33%

Costo di movimento: 1

I terreni allagati si trovano solo nelle caselle adiacenti a fiumi.

MERAVIGLIE NATURALI



Le meraviglie naturali sono gloriose creazioni della natura che ispirano e incutono soggezione a tutti. Le Meraviglie naturali includono la Rocca di Gibilterra, la Grande Mesa e la Grande barriera corallina, tutti luoghi che esaltano l'incredibile bellezza del mondo naturale. Oltre a fornire ricchezza e produzione, quando sono scoperte da una civiltà le Meraviglie naturali aumentano permanentemente la sua felicità.

Le Meraviglie naturali sono invalicabili, salvo per le unità aeree.

Produzione città: 2 Produzione, 3 Oro

Costo di movimento: invalicabile

Modificatori di combattimento: nessuno

Fiumi

Storicamente, le città venivano fondate lungo i fiumi... e con ottime ragioni. I fiumi facilitano l'irrigazione e quindi la produttività delle fattorie attorno alla città; inoltre forniscono protezione all'insediamento, poiché condurre un assalto attraverso un fiume risulta piuttosto difficoltoso.

Posizione dei fiumi

A differenza delle altre caratteristiche, i fiumi non occupano l'interno degli esagoni ma scorrono lungo i loro bordi, perciò forniscono i loro benefici a tutte le caselle e le unità adiacenti.

Modificatore produzione città

I fiumi forniscono +1 Oro alle caselle adiacenti.

Penalità in attacco

Quando per attaccare è necessario attraversare un fiume, l'unità in attacco riceve una penalità del 25% alla sua forza di combattimento.

Effetto sul movimento

Un'unità consuma tutti i suoi punti movimento quando attraversa un fiume. Se il fiume è attraversato da una strada e la tua civiltà possiede la tecnologia Costruzione, però, puoi superarlo senza nessun costo aggiuntivo.

RISORSE

Le risorse sono fonti di cibo, produttività o cultura, e talvolta forniscono altri bonus speciali alle civiltà. La quantità di risorse controllate determinerà in larga misura la ricchezza e il potere della tua civiltà. Per utilizzare una risorsa, che comunque deve trovarsi entro i confini della tua civiltà, è necessario costruire nel suo esagono il miglioramento appropriato. Così, ad esempio, per beneficiare della risorsa Banane dovrai costruire una Piantagione.

Ci sono tre tipi di risorse: bonus, strategiche e di lusso. Tutti e tre forniscono benefici a una città vicina. Le risorse strategiche e quelle di lusso, inoltre, presentano altri importanti vantaggi (v. sotto).

Anche se non dovessi trovare ogni tipo di risorsa all'interno dei tuoi confini, puoi sempre scambiarne alcune con altre civiltà.

Risorse bonus

Le Risorse bonus aumentano il cibo e l'oro che si possono ottenere da una casella. Le Risorse bonus non possono essere scambiate con le altre civiltà.

Banane



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Giungla

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Bestiame



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Prateria

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pascolo

Cervi



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Foreste, Tundra e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Campo

Frumento



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Terreni allagati e Pianura

Miglioramento indispensabile per accedervi: Fattoria

Pecore



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Prateria, Pianura, Deserto e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pascolo

Pesce



Cibo: +2

Produzione: 0

Oro: 0

Può essere trovata su: Costa

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pescherecci

Risorse di lusso

Le Risorse di lusso aumentano la felicità della tua civiltà e forniscono un piccolo bonus alla resa della casella. Solo una fonte di una specifica risorsa di lusso può fornire il bonus alla felicità. Se ne hai più d'una, le successive non aumentano ulteriormente la felicità apportata (il che non significa che non abbiano valore, dato che le puoi scambiare con le altre civiltà). Tuttavia, se possiedi diversi tipi di risorse di lusso i bonus alla felicità si sommano.

In altre parole, la felicità della tua civiltà sarà uguale se dispone di una o due fonti di seta, mentre sarà doppia se la seta in eccedenza verrà scambiata, per esempio, con dello zucchero.

Argento



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Tundra, Deserto e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Avorio



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Pianura

Miglioramento indispensabile per accedervi: Campo

Balene



Cibo: +1

Produzione: 0

Oro: +1

Può essere trovata su: Costa

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pescherecci

Richieste di risorse specifiche in una città e festa "Viva il giorno del Re"

Periodicamente una città potrebbe chiederti di acquisire una specifica risorsa di lusso. In caso di successo la città lancerà una festa "Viva il giorno del Re" della durata di 20 turni, durante i quali la sua crescita sarà del 25% più veloce. Alla fine dei 20 turni la città chiederà un'altra risorsa di lusso. Soddisfare quest'altra richiesta farà sì che la città ricominci i festeggiamenti per altri 20 turni.

Cotone



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Prateria, Pianura e Deserto

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Gemme



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +3

Può essere trovata su: Giungla, Prateria, Pianura, Deserto, Tundra e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Incenso



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Deserto e Pianura

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Marmo



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Prateria, Pianura, Deserto, Tundra e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Cava

Oro



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Prateria, Pianura, Deserto e Collina

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Pellicce



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Tundra e Foresta

Miglioramento indispensabile per accedervi: Campo

Perle



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Costa

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pescherecci

Seta



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Foresta

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Spezie



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Giungla

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Tinture



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Giungla e Foresta

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Vino



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Prateria e Pianura

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Zucchero



Cibo: 0

Produzione: 0

Oro: +2

Può essere trovata su: Terreni allagati e Palude

Miglioramento indispensabile per accedervi: Piantagione

Risorse strategiche

All'inizio del gioco le Risorse strategiche non sono indicate sulla mappa, perché richiedono una particolare tecnologia per essere visibili. I Cavalli, ad esempio, non appaiono finché non scopri l'Allevamento di animali, il Ferro finché non conosci la Lavorazione del ferro.

Le risorse strategiche permettono di costruire certi edifici e unità. Costruire un miglioramento sull'esagono che contiene una risorsa strategica ti permette di ottenerne una quantità limitata, che viene consumata man mano che costruisci gli edifici o le unità a essa associate. Per esempio, ogni unità di Spadaccini consuma una risorsa di Ferro. Se non hai ferro a disposizione, non puoi costruire gli Spadaccini. La risorsa torna disponibile non appena gli edifici o le unità che la stanno "bloccando" vengono distrutti.

È possibile effettuare scambi di risorse strategiche con altre civiltà.

Le riserve di ciascuna risorsa strategica sono visibili nella parte superiore della schermata principale.

Alluminio



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Pianura, Deserto, Tundra e Collina

Rivelata dalla tecnologia: Elettricità

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Unità che richiedono questa risorsa: Elicottero da guerra, Jet da combattimento, Incrociatore lanciamissili, SAM mobile, Unità corazzata, Artiglieria lanciarazzi, Bombardiere invisibile, Sottomarino nucleare

Edifici che richiedono questa risorsa: Centrale idroelettrica, Fabbrica di astronavi

Carbone



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Prateria, Pianura e Collina

Rivelata dalla tecnologia: Teoria scientifica

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Unità che richiedono questa risorsa: Ironclad

Edifici che richiedono questa risorsa: Fabbrica

Cavalli



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Prateria, Pianura e Tundra

Rivelata dalla tecnologia: Allevamento di animali

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pascolo

Unità che richiedono questa risorsa: Arciere su carro, Cavalleria dei Compagni, Guerriero a cavallo, Cavalleria, Cosacco, Lanciere a cavallo, Sipahi, Arciere su cammello, Cavaliere, Cavalleria Mandelaku

Edifici che richiedono questa risorsa: Scuderia, Circo

Ferro



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve e Collina

Rivelata dalla tecnologia: Lavorazione del ferro

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Unità che richiedono questa risorsa: Balista, Catapulta, Guerriero mohawk, Spadaccino, Guerriero con spada lunga, Samurai, Trabocco, Fregata, Nave di linea, Cannone antiaereo, Cannone anticarro, Zero

Edifici che richiedono questa risorsa: Fucina

Petrolio



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Giungla, Palude, Deserto, Tundra, Neve e Oceano

Rivelata dalla tecnologia: Biologia

Miglioramento indispensabile per accedervi: Pozzo petrolifero o Piattaforma petrolifera

Unità che richiedono questa risorsa: Corazzata, Portaerei, Caccia, Panzer, Sottomarino, Carro armato, Zero, B-17, Bombardiere

Edifici che richiedono questa risorsa: Nessuno

Uranio



Cibo: 0

Produzione: +1

Oro: 0

Può essere trovata su: Foresta, Giungla, Palude, Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve e Collina

Rivelata dalla tecnologia: Teoria atomica

Miglioramento indispensabile per accedervi: Miniera

Unità che richiedono questa risorsa: Robot Gigante della Morte, Bomba atomica, Missile nucleare

Edifici che richiedono questa risorsa: Centrale nucleare

UNITÀ

In *Civilization V*, il termine "unità" fa riferimento a qualunque cosa in grado di muoversi all'interno della mappa. Esistono svariate tipologie di unità: Militari, Lavoratori, Coloni, Grandi Personaggi e via di questo passo; il grosso delle unità è costituito da quelle militari.

Costruire unità

Le unità vengono costruite nelle città. Ciascuna unità è caratterizzata da un proprio Costo di produzione, che determina quanti punti Produzione la città deve spendere per produrne un esemplare. Inoltre, per poter costruire un'unità, la civiltà deve conoscere la tecnologia richiesta (per esempio, occorre conoscere la tecnologia Tiro con l'arco per poter costruire gli Arcieri). Infine, per costruire alcune unità, la civiltà deve avere accesso a determinate risorse (per esempio, il Ferro per gli Spadaccini).



Caratteristiche delle unità

Tutte le unità hanno tre caratteristiche base (dette anche "statistiche"): velocità di movimento, forza di combattimento e promozioni.

Velocità di movimento

I punti movimento (PM) determinano il numero di caselle libere che l'unità può attraversare. La maggior parte delle unità dispone di 2 PM. Per saperne di più leggi la sezione "Movimento," a pag. 52.

Forza di combattimento

La Forza di combattimento (FC) determina la potenza dell'unità in battaglia. Al Guerriero, la prima unità di combattimento disponibile, corrisponde una FC di 6. Le unità non militari, come Coloni e Lavoratori, hanno una FC pari a 0 (zero) e sono sconfitte (catturate o distrutte) non appena vengono attaccate da un'unità militare.

Promozioni

Le unità militari possono guadagnare delle promozioni grazie all'addestramento avanzato o all'esperienza duramente acquisita sul campo di battaglia. Per saperne di più leggi la sezione "Promozioni delle unità," a pag. 150.

Abilità speciali delle unità

Molte unità godono di abilità speciali, che permettono loro di fare determinate cose meglio delle altre unità, o di fare cose che altre unità non possono fare. I Coloni, per esempio, sono le uniche unità in grado di fondare nuove città. A differenza della maggior parte delle unità militari, gli Arcieri possono infliggere danni a distanza, attaccando anche le unità nemiche che non si trovano in una casella adiacente. Per conoscere le abilità speciali di tutte le unità consulta le loro singole voci nella Civiltopedia.

Unità nazionali

Ciascuna civiltà presente in *Civilization V* dispone di una o più speciali "unità nazionali". Si tratta di unità esclusive per quella civiltà, in un modo o nell'altro superiori alle loro controparti ordinarie. La civiltà americana, per esempio, può contare sull'unità Minuteman, superiore all'ordinario Soldato con moschetto disponibile per le altre civiltà; inoltre dispone anche del B17, che sostituisce l'unità Bombardiere. La civiltà greca, invece, può vantare l'Oplita e la Cavalleria dei Compagni, che sostituiscono rispettivamente il Lanciere e il Guerriero a cavallo delle altre civiltà.

Per scoprire le unità nazionali di ciascuna civiltà, consulta l'elenco delle civiltà presente in questo manuale oppure la Civiltopedia alle voci delle singole civiltà.

Movimento delle unità

Di solito le unità si spostano da casella a casella, pagando il costo di movimento richiesto per entrare in ciascuna casella. I movimenti sono soggetti a limiti di "raggruppamento": due unità militari non possono terminare il turno nella stessa casella e lo stesso vale per due unità non militari; *tuttavia* un'unità militare e una non militare *possono* terminare il turno nella stessa casella. Per la maggior parte delle unità valgono anche altri limiti ai movimenti: le unità terrestri non possono entrare nelle caselle montuose e quelle navali non possono entrare in quelle terrestri (salvo che non siano occupate da una città costiera). Miglioramenti come strade e ferrovie velocizzano gli spostamenti delle unità tra le caselle terrestri.

Per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata al movimento.



Combattimento tra unità

Le unità militari possono combattere contro altre unità o contro le città. La maggior parte delle unità militari è costituita da unità da combattimento ravvicinato o "da mischia", in grado di attaccare solo i nemici nelle caselle adiacenti. Alcune unità militari sono invece

"unità a distanza", ossia in grado di attaccare i nemici che si trovano a più di una casella di distanza. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Combattimento," a pag. 55.

Promozioni delle unità

Se un'unità militare sopravvive a uno scontro, può guadagnare "punti esperienza" (XP), utilizzabili per acquistare promozioni per quella unità. Le promozioni possono incrementare l'abilità in combattimento dell'unità in circostanze determinate (per esempio, quando si difendono in una foresta), oppure conferirle qualche altre vantaggio in combattimento. Per saperne di più leggi la sezione "Promozioni delle unità," a pag. 150.

Unità non combattenti

Esistono quattro tipi di unità non combattenti: Coloni, Lavoratori, Chiatte e Grandi Personaggi, ognuno dei quali svolge un ruolo essenziale per il successo di una civiltà. Come suggerisce la locuzione "non combattenti", queste unità non possono combattere. Così, se sono attaccate da un'unità nemica e non ci sono unità militari alleate a difenderle nella stessa casella, esse verranno automaticamente catturate o distrutte. Di solito è quindi prudente farle scortare da un'unità militare, specie se si avventurano al di fuori dei propri confini.

Unità da combattimento

Le unità da combattimento si dividono in varie categorie: da mischia, a distanza, navali, aeree e missili.

Unità da mischia

Le unità da mischia sono unità terrestri in grado di attaccare solo i nemici che si trovano in caselle adiacenti alla propria. Non possono attaccare i nemici in caselle marine, né quelli che si trovano a più di una casella di distanza. Tra le unità da mischia vi sono i Guerrieri, i Lancieri, i Soldati con moschetto, la Fanteria, ecc. Buona parte delle unità militari sono unità da mischia.

Unità che attaccano a distanza

Le unità che attaccano a distanza possono bersagliare anche i nemici che occupano caselle non direttamente adiacenti. La distanza che queste unità possono coprire con il loro attacco è determinata dalla statistica Raggio di tiro. La potenza dell'attacco a distanza è invece determinata dalla statistica Combattimento a distanza. Gli Arcieri, per esempio, godono di una Forza di combattimento pari a 7, di un Combattimento a distanza pari a 8 e di un Raggio di tiro pari a 2. Essi possono perciò attaccare un nemico distante fino a due caselle dalla propria con una forza pari a 7. Tuttavia, se sono stati attaccati da un'unità nemica, si difenderanno con una forza pari a 4.

Quando le unità a distanza attaccano altre unità, viene preso in considerazione sempre e solo il valore del Combattimento a distanza, mentre la Forza di combattimento entra in gioco soltanto quando devono difendersi da un attacco nemico.

Unità navali

Le unità navali sono unità in grado di muoversi nelle caselle marine. Non possono entrare nelle caselle terrestri, a meno che non siano occupate da città costiere. A seconda del tipo, le unità navali possono spostarsi solo lungo la costa o entrare anche nelle caselle di mare profondo. Le unità navali sono sempre unità che combattono a distanza (v. sopra).

Unità aeree

Le unità aeree, come è facile immaginare, si spostano volando. Si tratta di unità particolarmente importanti nelle fasi avanzate della partita, poiché spesso nella guerra moderna è il controllo dello spazio aereo a determinare la vittoria o la sconfitta.

Unità nucleari

Le unità nucleari sono le unità più potenti del gioco, essendo in grado di distruggere unità, città, miglioramenti e, in generale, qualsiasi altra cosa. Le caselle che hanno subito un attacco nucleare diventano fortemente inquinate e per farle tornare sicure e utili occorre bonificarle.

Elenco di azioni delle unità

Quando un'unità è attiva, essa può compiere una o più azioni. Per ordinare a un'unità di compiere una determinata azione, clicca sulla corrispondente icona di azione di quella unità.



Accelera la produzione: ordina al Grande Personaggio di accelerare la produzione di una Meraviglia nella città. Il Grande Personaggio viene sacrificato nel processo.



Annulla: annulla l'ultimo ordine impartito all'unità. Troverai questo comando molto utile qualora per errore avessi messo in coda un ordine indesiderato.



Attacco nucleare: ordina di lanciare un attacco nucleare sulla casella selezionata. Il bersaglio e tutto ciò che lo circonda all'interno del raggio di tiro dell'arma subirà gravissimi danni.



Attacca a distanza: ordina di compiere un attacco a distanza sulla casella selezionata.



Avvia Età dell'Oro: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio e avvierà un'Età dell'Oro per 8 turni. Le Età dell'Oro garantiscono dei bonus di Produzione e Oro per tutta la loro durata.



Bomba culturale: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio e farà sì che la casella in cui si trova e tutte quelle adiacenti entrino a far parte dei tuoi confini, anche se appartengono a un altro giocatore.



Cambia base: ordina all'unità aerea di fare base in un'altra città.



Costruisci nave spaziale: ordina di contribuire alla costruzione dell'astronave per Alpha Centauri. L'unità, che deve trovarsi nella capitale, viene sacrificata nel processo.



Costruisci Cittadella: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio nella costruzione del miglioramento Cittadella sulla casella.



Costruisci Punto di riferimento: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio nella costruzione del miglioramento Punto di riferimento sulla casella.



Costruisci Dogana: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio nella costruzione del miglioramento Dogana sulla casella.



Costruisci Manifattura: quest'ordine consumerà il Grande Personaggio nella costruzione del miglioramento Manifattura sulla casella.



Distruzione difese antiaeree: ordina all'unità aerea di attaccare le unità nemiche presenti sulla casella selezionata.



Dormi: ordina all'unità di restare inattiva fino a nuovo ordine. L'unità non diventerà attiva nei turni successivi finché non verrà selezionata manualmente.



Elimina: elimina definitivamente l'unità attiva e ricevi in cambio un po' di oro.



Esegui allestimento per attacco a distanza: ordine che è necessario impartire prima che le unità d'assedio possano attaccare.



Esegui missione commerciale: se l'unità si trova nel territorio di una città-stato, ordina a un Grande Mercante di eseguire una missione commerciale che frutterà una grande quantità d'Oro e migliorerà le relazioni con la città-stato. Il Grande Personaggio viene sacrificato nel processo.



Esplora (automatizzato): ordina all'unità di inoltrarsi nelle regioni ancora inesplorate della mappa. L'unità continuerà a muoversi finché non annullerai l'ordine automatico.



Fonda una città: ordina a un Colono di fondare una nuova città nella casella selezionata. Il Colono viene sacrificato nel procedimento.



Fortifica: ordina all'unità di restare inattiva fino a nuovo ordine. L'unità riceve un bonus difensivo.



Fortifica finché guarita: ordina all'unità di restare inattiva finché non avrà ripristinato completamente la propria salute. L'unità riceve un bonus difensivo e riacquista 1 PF a turno.



Guarnigione: ordina di stanziare l'unità nella città selezionata come guarnigione, incrementandone la Forza di combattimento. Questa opzione sarà disponibile solo se l'unità occupa la casella della città.



Imbarca: ordina all'unità di salire a bordo di una barca, permettendole di attraversare le caselle marine. L'imbarco è possibile solo dopo la scoperta di determinate tecnologie.



Intercetta: ordina all'unità di tentare d'intercettare e neutralizzare eventuali attacchi aerei nemici.



Paracaduta: ordina all'unità di paracadutarsi sulla casella selezionata. Questa missione può essere intercettata.



Risveglia: sveglia un'unità addormentata.



Saccheggia: ordina all'unità di distruggere il miglioramento presente nella casella selezionata. Prima di poter essere nuovamente usato, il miglioramento dovrà essere riparato.



Sbarca: ordina all'unità di sbarcare su una casella terrestre.



Scopri tecnologia: ordina al Grande Personaggio di contribuire alla ricerca di una nuova tecnologia. Il Grande Personaggio viene sacrificato nel processo.



Vai a: ordina all'unità selezionata di muoversi verso la casella selezionata.



Vigila: ordina all'unità di restare nella casella attuale e di dormire finché non avvisterà un nemico. L'unità riceve un bonus difensivo.

MOVIMENTO

Nel corso di una partita a *Civilization V*, buona parte del tempo verrà impiegata spostando le unità per il mondo. Farai marciare le unità militari alla scoperta di nuovi territori o contro unità nemiche. Sposterai i Lavoratori da una casella all'altra per costruire miglioramenti e strade. Spingerai i Coloni a trovare i punti migliori in cui fondare le nuove città.

Qui trovi le regole per i movimenti delle unità terrestri e navali. Le unità aeree, invece, seguono regole particolari. Poiché non fanno la loro comparsa se non nelle fasi avanzate della partita, di esse ci occuperemo nell'ultimo capitolo.

Come ordinare a un'unità di muoversi

Pulsante destro del mouse

Quando un'unità è attiva, cliccando su un punto qualsiasi della mappa le ordinerai di raggiungerlo.

Modalità Movimento

Puoi anche cliccare sul pulsante di azione Modalità Movimento e poi cliccare col pulsante sinistro sulla casella desiderata.

Mosse valide e non valide

Se quella designata non è una destinazione valida per l'unità corrente, essa si rifiuterà di obbedire e attenderà nuove istruzioni. Quando cercherai di eseguire una massa non valida il cursore di movimento diventerà rosso. Se la destinazione è valida e può essere raggiunta in un turno, l'unità eseguirà l'ordine.

Ordini di movimento eseguibili in più turni

Se per raggiungere la destinazione all'unità occorrono più turni, essa sceglierà il percorso più breve e inizierà il suo viaggio. A ogni turno successivo, procederà lungo il cammino fino ad arrivare nella casella di destinazione.

Se raggiungere la destinazione diventa impossibile nel corso del viaggio, per esempio perché si scopre che si trova al di là del mare e l'unità non può imbarcarsi (v. "Movimenti non validi," a pag. 54), o magari perché la casella è già occupata da qualcuno, l'unità si fermerà e richiederà nuovi ordini.

È possibile modificare in qualsiasi momento gli ordini impartiti a un'unità cliccando sull'unità stessa e impartendo un nuovo ordine o cliccando sull'azione Annulla ordini.

Punti movimento



Tutte le unità mobili dispongono di un certo numero di "punti movimento" (PM) da sfruttare ogni turno per i propri spostamenti. Una volta consumati i punti movimento, le unità non possono muoversi fino al turno successivo (salvo alcuni rari casi: v. la sezione dedicata alle "Basi aeree," a pag. 124).

La maggior parte delle prime unità terrestri dispongono di 2 PM; quelle a cavallo e quelle navali possono vantare di più.

Spendere i punti movimento

Le unità spendono i propri PM entrando nelle caselle. Il costo del movimento in termini di PM è determinato dal tipo di terreno della casella in cui sta entrando l'unità. Ricorda che *lasciare* una casella non costa nulla: il consumo dei PM dipende solo dalla casella in cui si sta entrando.

Per maggiori dettagli sui costi in termini di PM v. la sezione "Tipi di terreno," a pag. 29. In generale entrare nelle Praterie e nelle Pianure costa 1 PM, nelle Foreste e nelle Giungle 2 PM. Attraversare un fiume consuma tutti i PM dell'unità (a meno che non vi sia una strada; vedi sotto).

Se dispongono ancora di PM, le unità possono sempre muoversi di una casella, a prescindere dal costo in termini di PM per entrare in quella casella: finché vi sono PM residui, l'unità potrà compiere quello spostamento. Una volta esauriti i PM, l'unità deve fermarsi.

Strade e ferrovie



Le strade e le ferrovie in territorio alleato o neutrale riducono i costi di movimento delle unità. Finché l'unità si sposta da una casella contenente una strada/ferrovia a un'altra casella contenente una strada/ferrovia, essa spenderà solo una frazione dell'ordinario costo di movimento. Inoltre, finché dispone di PM, essa potrà continuare a spostarsi lungo una strada/ferrovia.

Fiumi e strade/ferrovie

Una volta acquisita la tecnologia Costruzione, potrai attraversare i fiumi grazie alle strade/ferrovie senza subire la normale penalità in termini di PM. Finché non avrai acquisito la tecnologia Costruzione, però, subirai la penalità anche se l'attraversamento del fiume avviene su strada.

Movimenti non validi

Certe unità non possono entrare in determinate caselle. Per esempio, le unità navali non possono entrare in caselle terrestri non occupate da città, mentre le unità terrestri non possono entrare in una casella montuosa o marina. Se un'unità non può entrare in una casella, non potrai ordinarle di farlo. A volte succede che una mossa si riveli non valida solo durante il movimento. In quel caso, non appena scoperta l'impossibilità di muoversi, l'unità si fermerà in attesa di nuovi ordini.

Limiti di raggruppamento

Ricorda che alla fine del turno, una casella può essere occupata da una sola unità militare, o da una sola unità non militare, oppure da un'unità militare e una non militare raggruppate.

Le unità possono attraversare una casella occupata da un'altra unità, purché disponga di sufficienti PM per completare il passaggio e non concluda lo spostamento su un'altra casella occupata da un'unità dello stesso tipo.



Movimento durante il combattimento

Ordini di attacco

Normalmente, ordinando a un'unità di raggiungere una casella occupata da un nemico, l'unità interpreterà l'ordine come un ordine di attacco all'unità nemica. Se l'unità non è in grado di combattere si fermerà e chiederà nuovi ordini.

Zone di controllo

Le unità militari hanno una "Zona di Controllo" (ZdC) che influenza tutte le caselle adiacenti. Un'unità che si sposta tra due esagoni che si trovano entrambi nella ZdC di un nemico spende tutti i suoi punti movimento.

Movimento navale

Normalmente, per le unità navali valgono le stesse regole delle unità terrestri, salvo per il fatto che si spostano per mare anziché su terra. Le prime unità navali soffrono spesso il limite di poter navigare soltanto lungo le coste (ossia nelle caselle marine adiacenti a quelle terrestri) e le città costiere. Col tempo dovresti essere in grado di costruire unità navali in grado di affrontare il mare profondo e quindi di esplorare il mondo. Le unità navali non possono entrare nelle caselle di ghiaccio, salvo i sottomarini, che vi passano sotto.

Far imbarcare le unità terrestri



All'inizio della partita, le unità terrestri non possono entrare nelle caselle marine. Tuttavia, una volta acquisita la tecnologia Ottica, le unità possono acquisire la promozione che permette loro di "imbarcarsi" e accedere alle caselle marine costiere. Per far imbarcare un'unità, ordina di raggiungere una casella costiera e poi clicca sull'azione Imbarca. Una volta imbarcata, l'unità può entrare solo in caselle marine. (La tecnologia Ottica permette di spostarsi solo lungo le coste. Solo una volta acquisita la successiva tecnologia Astronomia, le unità imbarcate potranno accedere alle caselle di mare profondo.)

In acqua, l'unità imbarcata si muove molto lentamente ed è indifesa: non può combattere e qualsiasi unità navale nemica è in grado di distruggerla facilmente. È perciò essenziale far scortare le unità imbarcate da potenti unità navali.

Quando l'unità si trova in una casella adiacente a una terrestre, è possibile cliccare sull'azione Sbarca. A quel punto l'unità potrà tornare sulla terraferma. In alternativa, è possibile cliccare col pulsante destro su una casella terrestre per far sbarcare l'unità automaticamente.

COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene tra due entità politiche che si trovano in guerra. Una civiltà può essere in guerra con un'altra civiltà o con una città-stato. I barbari sono sempre in guerra con tutte le civiltà e tutte le città-stato.

Ci sono tre forme di combattimento: ravvicinato (o "in mischia"), a distanza e aereo. I primi due tipi si verificano in tutto l'arco della partita, mentre per l'ultimo si deve ovviamente aspettare la scoperta del volo.

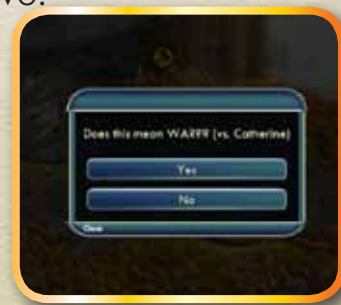
Dato che avviene solo nell'ultima parte del gioco, quando cominci una partita non devi preoccuparti del combattimento aereo. Il combattimento aereo è discusso separatamente, in un'apposita sezione (v. "Combattimento aereo," a pag. 123).

Dichiarare guerra

Ci sono un paio di modi per formulare una dichiarazione di guerra a un'altra civiltà, senza contare che è sempre possibile trovarsi nella parte di chi invece la riceve.

Dichiarare guerra attraverso la diplomazia

È possibile dichiarare guerra a un'altra civiltà attraverso il pannello della Diplomazia (v. "Diplomazia," a pag. 114). Per dichiarare guerra a una città-stato basta cliccare sulla sua bandiera e scegliere Dichiarare guerra dal menu a comparsa.



Attaccare un'altra unità

Puoi ordinare semplicemente a un'unità di attaccarne un'altra che appartiene a una diversa civiltà. Se non sei già in guerra con la civiltà (o città-stato) attaccata, una finestra a comparsa ti chiederà se confermi di voler dichiarare guerra; in caso di risposta affermativa l'attacco avrà luogo. In caso contrario, l'attacco sarà annullato.

Entrare nel territorio di un'altra civiltà

Se non hai suggellato un patto che stabilisce il Diritto di passaggio con un'altra civiltà, entrare nel suo territorio costituisce un atto di aggressione. In tal caso una finestra a comparsa ti chiederà se desideri confermare la tua mossa. Nota che varcare i confini di una città-stato non è un atto di guerra, perciò in tal caso non apparirà nessun avvertimento.

Ricevere una dichiarazione di guerra da un nemico

In qualsiasi momento un'altra civiltà o una città-stato può dichiararti guerra. In tal caso ne sarai informato da una spiacevole segnalazione a comparsa (o notifica). Potresti avere l'opportunità di negoziare un accordo che eviti il conflitto, ma qualche volta non c'è altra scelta che combattere. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Diplomazia," a pag. 114. I barbari combattono sempre con tutti, perciò da loro non riceverai mai una dichiarazione di guerra.

Porre fine a una guerra

Una guerra può terminare automaticamente quando uno dei contendenti è stato spazzato via, dopo aver perso l'ultima delle sue città. In alternativa i combattenti possono accordarsi per cessare le ostilità attraverso un negoziato diplomatico prima che questo spiacevole evento si verifichi. Entrambe le parti possono avviare tale negoziato.

Con i barbari è impossibile negoziare. Finché rimangono nei paraggi della tua civiltà resterai sempre in guerra con loro.

Quali unità possono combattere

Qualsiasi unità militare può attaccare un'unità nemica. Le unità non militari, come Lavoratori, Coloni e Grandi Personaggi, non possono mai attaccare. Se vengono attaccati mentre si trovano in una casella da soli, Lavoratori e Coloni vengono catturati (in questo caso i Coloni si trasformano in Lavoratori); i Grandi Personaggi e le Chiatte sono distrutti.

Una città può attaccare qualsiasi unità militare nemica che si trovi all'interno del suo Raggio di tiro; parimenti un'unità militare può attaccare una città nemica.

Statistiche di combattimento delle unità



L'abilità in battaglia di un'unità militare è determinata dalle sue statistiche di combattimento. Le statistiche di combattimento sono essenzialmente quattro:

Forza di combattimento a distanza

Solo le unità che combattono a distanza hanno questa statistica. Il valore indica la forza di combattimento dell'unità quando attacca.

Raggio di tiro

Solo le unità che combattono a distanza hanno questa statistica. Il valore indica la distanza in esagoni entro cui possono attaccare un'unità nemica.

Forza di combattimento

Tutte le unità militari hanno una forza di combattimento. Le unità da mischia la utilizzano quando attaccano o si difendono. Le unità che attaccano a distanza la usano solo quando si difendono.

Punti ferita

La salute di un'unità è misurata in "punti ferita". Quando sono totalmente illese, tutte le unità militari hanno 10 punti ferita. Man mano che subisce danni, un'unità perde PF. Se i punti ferita dell'unità sono ridotti a zero, l'unità è distrutta.

Combattimento ravvicinato

Il combattimento ravvicinato si verifica quando un'unità di mischia (cioè qualsiasi unità militare priva dell'abilità Combattimento a distanza) attacca un'unità nemica o una città. Non importa se il difensore è un'unità che combatte a distanza; finché l'*attaccante* è un'unità di mischia la battaglia sarà comunque ravvicinata.

Forza di combattimento

Quando due unità si scontrano in combattimento ravvicinato il risultato è determinato dalla loro forza relativa: se tra le due c'è una differenza sostanziale è probabile che la più potente infligga un danno significativo all'altra, e può anche darsi che la distrugga completamente. Tuttavia, molti fattori influenzano la forza di un'unità in battaglia. Molte unità ricevono bonus difensivi che aumentano la loro forza in mischia quando sono attaccate mentre occupano caselle di foresta o collina, o quando si sono fortificate. Alcune unità ottengono bonus specifici quando combattono contro alcune tipologie di nemici (i soldati armati di lancia contro le unità a cavallo, per esempio). Inoltre, i danni riportati da un'unità possono ridurre la sua forza di combattimento (per ulteriori informazioni v. la sezione "Bonus al combattimento," a pag. 60).

La Tabella delle informazioni sul combattimento (v. sotto) può aiutarti a determinare la forza relativa di due unità da mischia durante il tuo turno.

Combattimento con più unità

Le unità ricevono un bonus di "accerchiamento" all'attacco pari al 15% per ogni unità adiacente all'obiettivo. Alcune promozioni e politiche sociali conferiscono a un'unità attaccante altri bonus oltre all'accerchiamento. Quando è coinvolto un numero sufficiente di unità questi bonus possono diventare estremamente significativi. In generale, maggiore è il numero di unità amiche che si coalizzano contro l'obiettivo, meglio è per l'attaccante!

Tabella delle informazioni sul combattimento



Quando una delle tue unità è attiva, sposta il cursore su un'unità nemica e attendi un istante per far comparire la Tabella delle informazioni sul combattimento e appurare così il probabile esito di un'eventuale battaglia. La tabella mostra la forza

di combattimento della tua unità sulla sinistra e quella del nemico sulla destra. Il box in alto riporta il probabile esito dello scontro e le barre al centro del box stesso indicano i danni subiti da ognuna delle due parti in caso di combattimento.

Iniziare un combattimento ravvicinato

L'unità che attacca dà il via a un combattimento in mischia cercando di spostarsi nell'esagono occupato dal nemico. L'attaccante non può dare inizio allo scontro se non è in grado di entrare nell'esagono del difensore: per esempio, un Lanciere non può attaccare in mischia una Trireme dal momento che non potrebbe mai entrare nell'esagono in cui si trova la nave (se non quando è imbarcato su un'altra nave).

Per ordinare a un'unità attiva di attaccare, clicca con il pulsante destro sull'obiettivo. L'unità attiva darà inizio al combattimento.

Risultati del combattimento ravvicinato

Alla fine di un combattimento ravvicinato una delle due unità, o entrambe, possono aver subito danni e perso quindi "punti ferita". Quando i PF di un'unità arrivano a zero quell'unità è distrutta. Se dopo un combattimento ravvicinato l'unità in difesa è stata distrutta e quella in attacco è sopravvissuta, quest'ultima si muoverà nell'esagono appena liberato, catturando eventuali unità non militari presenti. Se l'unità in difesa sopravvive, mantiene il controllo della casella e di tutte le unità contenute in essa.

La maggior parte delle unità consumano tutti i loro punti movimento quando attaccano. Alcune, invece, hanno la capacità di muoversi dopo aver attaccato - se sopravvivono al combattimento e hanno ancora punti movimento che avanzano.

Ogni unità che sopravvive a uno scontro riceve "punti esperienza" (XP), che successivamente possono essere spesi per acquistare promozioni (v. la sezione "Promozioni delle unità," a pag. 150).

Combattimento a distanza



Alcune unità, come Arcieri, Catapulte e Triremi, combattono a distanza (ovvero, bersagliano il nemico di proiettili) anziché attaccare corpo a corpo. Simili unità hanno due vantaggi rispetto a quelle da mischia: per prima cosa possono attaccare anche unità non adiacenti; in secondo luogo non subiscono mai danni quando attaccano.

Forza di combattimento a distanza

Tutte le unità che possono attaccare a distanza hanno un valore che indica appunto la loro forza di combattimento a distanza. Questo numero è confrontato con la Forza di combattimento del loro bersaglio per determinare i risultati dell'attacco.

Per valutare l'effetto di un attacco a distanza, con l'unità attaccante attiva sposta il cursore sul potenziale bersaglio. Così facendo apparirà la Tabella delle informazioni sul combattimento, che indicherà le eventuali perdite subite dall'obiettivo in caso di attacco da parte dell'unità attiva.

Raggio di tiro

Il Raggio di tiro indica il numero di esagoni da cui un'unità può lanciare un attacco a distanza. Un raggio di tiro pari a 2 indica che l'obiettivo può essere adiacente all'attaccante o trovarsi un esagono più in là. Un raggio di tiro di 1 indicherebbe che l'obiettivo dev'essere adiacente all'unità che sta attaccando (ma attenzione, non esistono unità con un raggio di 1, perciò non passate al setaccio la Civiltopedia per trovarle).

Linea di visione

In genere un'unità che attacca a distanza dev'essere in grado di "vedere" il bersaglio per poterlo prendere di mira (ma v. anche la promozione Fuoco indiretto). Un'unità non può vedere un bersaglio se tra i due si frappone un ostacolo, come una collina, una montagna o un esagono di foresta. Un'unità può sempre vedere il contenuto di una casella, anche se si tratta di terreno che blocca la visione, ma non può vedere al di là di essa.

È da notare che le unità che si trovano su una collina e le unità volanti possono spesso vedere al di là degli ostacoli.

Iniziare un combattimento a distanza

Quando l'unità che deve attaccare è attiva, clicca con il pulsante destro sul bersaglio e l'attacco avrà inizio.

Risultati del combattimento a distanza

Alla fine di un attacco a distanza il bersaglio può essere illeso, può aver subito danni o può essere stato distrutto. Ricorda che un'unità che attacca a distanza non subirà mai danni (con la possibile eccezione delle unità aeree). Se il bersaglio è distrutto, l'unità attaccante non entrerà automaticamente nella sua casella (come accade di solito nel combattimento ravvicinato), ma naturalmente è sempre possibile spostare nell'esagono vacante un'altra unità che ha ancora un numero sufficiente di punti movimento.

In seguito al combattimento l'unità che attacca e quella attaccata possono ricevere "punti esperienza" (XP). Per saperne di più leggi la sezione "Promozioni delle unità," a pag. 150.

Bonus al combattimento

Le unità possono ricevere diversi vantaggi durante il combattimento: alcuni derivano dalla loro posizione, altre dall'atteggiamento difensivo, altri ancora da diverse circostanze speciali. Alcuni bonus si applicano solo in attacco, altri solo in difesa, altri ancora in entrambi i casi. Il bonus più comune deriva dal tipo di territorio dell'esagono corrente e dal fatto che un'unità in difesa si sia fortificata.

Bonus del terreno

Un'unità che si difende ottiene un bonus importante quando si trova in una foresta, nella giungla o su una collina. Le unità che combattono in mischia sono fortemente penalizzate quando attaccano attraversando un fiume. Le unità che attaccano ottengono sempre un bonus se si trovano su una collina.

Per saperne di più leggi la sezione "Terreno," a pag. 29.

Forti

Una volta che una civiltà ha acquisito la tecnologia Ingegneria, i Lavoratori possono costruire dei Forti in territorio amico o neutrale. I forti conferiscono un sostanzioso bonus difensivo alle unità che li occupano. Non è possibile costruire un forte in territorio nemico. Se un'unità entra in un forte in territorio nemico, il forte è distrutto. I forti possono essere costruiti sopra alle risorse.

Fortificazioni

Molte unità hanno la possibilità di "fortificarsi". Questo significa che l'unità si trincerava sul posto, costruendo strutture difensive nella posizione corrente. Quest'azione le conferisce un notevole bonus difensivo e la rende molto più difficile da distruggere. Le fortificazioni, comunque, hanno uno scopo puramente difensivo: se l'unità si muove o attacca, ogni bonus viene perduto e la fortificazione viene considerata distrutta.

Finché è fortificata, un'unità non può attivarsi. Resterà quindi inattiva finché non la attiverai di nuovo cliccandoci sopra.

QUALI UNITÀ POSSONO FORTIFICARSI

La maggior parte delle unità che combattono in mischia o da lontano possono fortificarsi. Le

unità a cavallo, le navi, i carri armati, le unità aeree e le unità non militari non possono farlo. Queste possono “addormentarsi”, cioè restare inattive finché non vengono attaccate o riattivate manualmente, ma nel far questo non ricevono alcun bonus difensivo.

BONUS ALLA FORTIFICAZIONE

Il bonus dipende dal tempo passato da quando l'unità si è fortificata. L'unità riceve un bonus difensivo del 25% nel primo turno, del 50% in tutti i turni successivi.

L'ORDINE VIGILA

L'ordine Vigila è simile a Fortifica, tranne per il fatto che l'unità si “sveglierà” non appena avvisterà un'unità nemica nelle vicinanze. L'unità appena risvegliata mantiene il bonus per la fortificazione finché non si muove e non attacca, perciò è possibile ordinarle nuovamente di Vigilare o di passare il turno senza fare nulla per non perdere il bonus stesso.

Combattimento navale



Come a terra, anche in mare ci sono unità navali militari e non. Le Chiatte e qualsiasi unità di terra imbarcata sono considerate non-militari: quando sono attaccate dai barbari vengono automaticamente catturate e restituite solo in cambio di un riscatto, mentre l'attacco da parte di qualsiasi altra civiltà o città-stato le distrugge.

Tutte le unità navali militari combattono a distanza. Possono attaccare altre unità navali o bersagli a terra che si trovano nel loro raggio di tiro e nel campo di visione.

Uno scontro navale viene risolto come un normale combattimento a distanza. Tuttavia, alcune unità navali moderne (nello specifico Portaerei, Incrociatori lanciamissili e Sottomarini) meritano un'attenzione speciale. Ne discuteremo più avanti, nella sezione dedicata al combattimento aereo.

Combattimento cittadino

Le città sono obiettivi importanti: se fortificate e difese da altre unità può essere molto difficile catturarle. Chi riesce nell'impresa, comunque, può trarne grandi benefici: in effetti, l'unico modo di eliminare un'altra civiltà dal gioco consiste nel catturare o distruggere tutte le sue città. Se riuscirai a catturare abbastanza città nemiche potrai riportare una vittoria per Dominazione (v. la sezione “Vittoria e Sconfitta,” a pag. 119).



Statistiche per il combattimento cittadino

FORZA DI COMBATTIMENTO DELLE CITTÀ

Le città hanno una forza di combattimento, proprio come le unità. La forza di combattimento di una città è basata sulle sue dimensioni, la sua posizione (le colline

forniscono un bonus) e la presenza di opere difensive come le Mura.

La forza di una città rappresenta la sua capacità di combattimento ravvicinato e a distanza. Durante il combattimento i punti ferita di una città possono diminuire in seguito agli attacchi nemici, ma la sua forza di combattimento rimane invariata, indipendentemente dal danno subito.

PUNTI FERITA DELLE CITTÀ

Una città perfettamente integra ha 20 punti ferita. Man mano che subisce danni i PF si riducono. Se arrivano a zero, un'unità nemica può catturare la città semplicemente entrando nella sua casella.

Attaccare le città con unità a distanza

Per bersagliare una città con un'unità che combatte a distanza, sposta l'unità in modo che la città ricada nel suo raggio d'attacco e clicca con il pulsante destro sulla città. A seconda del potenziale d'attacco i punti ferita della città potrebbero essere ridotti. L'unità che attacca, ovviamente, non subisce alcun danno. Nota che un attacco a distanza non può danneggiare ulteriormente una città a cui resta un solo punto ferita: in questo caso è necessario catturare la città con un'unità da mischia.

Attaccare le città in combattimento ravvicinato

Quando un'unità da mischia attacca una città può ridurre i suoi punti ferita, ma anch'essa può subire danni. Una città si difende sempre con tutta la sua forza di combattimento, anche quando le rimangono pochissimi punti ferita.

Stanziare le unità in città come guarnigione



Il possessore di una città può stanziare un'unità militare come guarnigione in una città per aumentare il suo potere difensivo. Una parte della forza di combattimento dell'unità di guarnigione viene aggiunta alla forza della città. L'unità di guarnigione non subisce danni quando la città viene attaccata; tuttavia, in caso di cattura

della città la guarnigione è automaticamente distrutta.

Un'unità di stanza in una città può attaccare le unità nemiche adiacenti, ma in questo caso la città perde il bonus della guarnigione. Se l'attacco è in mischia, poi, l'unità corre il rischio di subire danni in combattimento come di consueto.

Bombardamento delle città contro gli attaccanti

Una città ha una forza di combattimento a distanza pari alla sua forza totale all'inizio del combattimento, con un raggio di tiro di 2 esagoni. All'interno di tale raggio può bombardare qualsiasi unità nemica (ma se ce ne sono diverse ne può attaccare una sola). È da notare che la forza di combattimento a distanza di una città non diminuisce quando la città stessa subisce danno; al contrario rimane identica alla sua forza iniziale finché non viene catturata.

Curare il danno subito dalle città

Una città cura un punto di danno ogni turno, anche durante il combattimento. Ne consegue che per catturare una città un attaccante deve infliggerle più di un punto di danno a ogni turno (in genere molto di più).

Catturare città

Quando i punti ferita di una città si riducono a zero un'unità nemica può entrarvi, indipendentemente dal fatto che possa contenere altre unità. Quando questo avviene la città è catturata. In genere l'attaccante ha l'opzione di distruggere la città, farne un "fantoccio" o aggiungerla al suo impero. Qualsiasi sia la scelta, per la civiltà sconfitta è certamente un duro colpo. Per saperne di più leggi la sezione "Città," a pag. 69.

REGOLE SPECIALI PER LA CONQUISTA DELLE CITTÀ

Le unità navali, i missili e gli elicotteri non possono catturare una città, anche se sono molto utili per ammorbidirne le difese e spianare la strada alle truppe di terra. Ricorda sempre che anche le unità che combattono a distanza non sono in grado di catturare le città nemiche.

Armi d'assedio



Alcune unità che attaccano a distanza, come catapulte, baliste, trabocchi e così via, sono classificate come armi d'assedio. Queste unità ottengono un bonus quando attaccano le città nemiche. Sono estremamente vulnerabili al combattimento ravvicinato e dovrebbero essere sempre accompagnate da unità da mischia in grado di respingere gli assalti nemici.

La maggior parte delle armi d'assedio devono essere smontate prima di potersi spostare sulla mappa. Una volta raggiunta la loro destinazione devono spendere un punto movimento per l'allestimento, e non possono attaccare prima di averlo fatto.

Le armi d'assedio sono *importanti*. È molto difficile catturare una città ben difesa senza di loro!

Grandi Generali

I Grandi Generali sono Grandi Personaggi esperti nell'arte della guerra. I Generali forniscono un bonus sia in attacco sia in difesa a tutte le unità amiche nel raggio di un esagono dalla loro posizione. Di per sé un Grande Generale non può combattere, perciò dev'essere al fianco di un'unità militare che possa proteggerlo. Un Grande Generale è distrutto non appena un'unità nemica entra nella casella che lo ospita.

Un Grande Generale fornisce un bonus al combattimento del 25% a tutte le unità amiche nella stessa casella e nel raggio di 2 esagoni.

I Grandi Generali sono creati in seguito agli scontri a cui partecipano le tue unità e possono essere acquisiti anche sbloccando la Politica sociale "Codice del guerriero". Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Grandi Personaggi," a pag. 101.

Danno in combattimento

Un'unità completamente sana ha 10 "punti ferita" (PF). Man mano che subisce danni l'unità perde PF. Se arriva a 0 PF, è distrutta.

Un'unità che ha subito danni è più debole rispetto a una sana, ed è più facile distruggerla. Quando possibile, è un'ottima idea far "ruotare" le unità ferite, allontanandole dalla battaglia e sostituendole con altre in modo che abbiano il tempo di guarire prima di rigettarsi nella mischia. Naturalmente non è detto che questo si possa sempre fare.

Effetti del danneggiamento

Un'unità danneggiata è meno efficace in attacco rispetto a un'unità perfettamente integra. Più l'unità è danneggiata, minori saranno i danni (da mischia o a distanza) che potrà infliggere al nemico. La formula reale è in realtà più complessa, ma come regola generale i danni prodotti da un'unità sono ridotti della metà della percentuale di PF perduti. In altre parole, un'unità che ha perso 5 PF (il 50%) vede ridotta la sua capacità di infliggere danni del 25%; un'unità che ha perso 9 PF (il 90%), la vede ridotta del 45%.

Curarsi

Per curarsi, un'unità deve restare inattiva per un turno. La quantità di danno curato dipende dalla sua posizione.

In una città: l'unità cura 3 PF per turno.

In territorio amico: 2 PF per turno.

In territorio neutrale o nemico: 1 PF per turno.

Nota che alcune promozioni possono accelerare la velocità di guarigione.

Cura del danno subito da unità navali

Le unità navali non possono curare i danni subiti a meno che non si trovino in territorio amico, nel qual caso recuperano 2 punti ferita al turno.

Il pulsante Fortifica finché guarita

Se un'unità è danneggiata, nei suoi pulsanti d'azione compare l'opzione Fortifica finché guarita. Cliccando su quel pulsante l'unità si fortificherà nella posizione corrente e vi resterà finché non sarà completamente guarita.

Punti esperienza e promozioni

Un'unità che sopravvive a un combattimento guadagna punti esperienza (XP). Una volta che ne ha accumulati abbastanza, potrai spendere gli XP per acquistare promozioni per quell'unità. Vi è una gran varietà di promozioni diverse in Civ V. Ognuna di esse conferisce a un'unità vantaggi speciali in battaglia.

Ottenere XP in combattimento

Un'unità guadagna XP ogni volta che sopravvive a un round di combattimento. L'unità non deve necessariamente vincere lo scontro o distruggere il nemico; è sufficiente che sopravviva a un round.

La quantità di XP guadagnati dipende dalle circostanze del combattimento. In genere le unità guadagnano più esperienza in attacco che in difesa, e più in combattimento ravvicinato che negli altri casi. Ecco alcuni esempi (la sezione "Grafici e tabelle," a pag. 209, contiene una lista completa):

Attaccare con unità da mischia: 5 XP

Da un attacco in mischia: 4 XP

Attaccare a distanza: 2 XP

Essere attaccato da una unità con distanza: 2 XP

Barbarica: una volta che un'unità ha accumulato 30 XP, non ottiene ulteriore esperienza per il combattimento contro i barbari.

Altri metodi per ottenere XP

Un'unità costruita in una città che contiene una Caserma o altri edifici militari disporrà fin da subito di una certa quantità di XP (il numero preciso dipende dallo specifico edificio presente: Caserme e Armerie forniscono ognuna 15 XP). Inoltre alcune politiche sociali e altri effetti speciali possono far guadagnare XP alle unità.

Spendere XP

Quando un'unità ha accumulato abbastanza XP per acquistare una promozione, il pulsante **Promuovi unità** lampeggerà ogni volta che l'unità è attiva. Cliccando su quel pulsante verrà visualizzata una lista delle promozioni disponibili. Per sceglierne una è sufficiente cliccarci sopra. Gli XP sono consumati e l'unità acquisisce la promozione immediatamente.

Elenco delle promozioni

In *Civilization V* ci sono decine di promozioni diverse. Alcune sono disponibili per tutte le unità, altre possono essere acquisite solo da particolari tipologie di unità. Alcune promozioni, per essere disponibili, richiedono che l'unità abbia già acquisito altre promozioni specifiche.

Se un'unità ha una promozione disponibile, essa apparirà nella lista quando cliccherai il pulsante **Promuovi unità**.

Per ulteriori informazioni e per un elenco completo di tutte le promozioni cerca "Promozioni" nella *Civilopedia* o consulta la sezione "Promozioni delle unità," a pag. 150.

BARBARI E ROVINE

Nelle prime fasi di gioco, diciamo i primi 25-50 turni, gran parte dei tuoi sforzi dovrebbero essere rivolti all'esplorazione del mondo. Nel corso dell'esplorazione, incontrerai quasi certamente antiche rovine e barbari. Le prime sono una cosa positiva, i secondi no.

Antiche rovine

Le Antiche rovine sono ciò che è rimasto di civiltà ancora più antiche della tua, giunte all'apice e poi decadute prima del tuo ingresso in scena. Le rovine forniscono benefici casuali alla civiltà che per prima entra nella loro casella. In seguito al primo accesso, le rovine vengono distrutte.

Le rovine sono una manna. Trovane quante più puoi prima che lo facciano le altre civiltà!



Benefici delle rovine

TECNOLOGIA GRATUITA

Le rovine forniscono alla civiltà una tecnologia gratuita.

MAPPA

Le rovine forniscono una mappa dell'area circostante (rimuovendo la nebbia di guerra da un certo numero di caselle).

POTENZIAMENTO MILITARE

L'unità entrata nella casella viene potenziata, diventando un'unità più avanzata (per esempio, un Guerriero può diventare un Lanciere).

SOPRAVVISSUTI

Le rovine ospitano alcuni sopravvissuti della civiltà precedente. Essi si trasferiranno in una delle tue città, incrementandone la popolazione di uno.

TESORO

Le rovine forniscono Oro alla tua civiltà!

CULTURA

Le rovine forniscono Cultura alla tua civiltà!

COLONI E LAVORATORI

Ai livelli di difficoltà più facili, le rovine possono anche elargire Coloni e Lavoratori.

Barbari

I barbari sono bande nomadi di canaglie che odiano la civiltà e tutto ciò che ne deriva. Essi attaccano le tue unità e città e saccheggiano i tuoi miglioramenti. Non sono affatto simpatici.

Man mano che la tua civiltà cresce, i barbari diventano sempre meno minacciosi, ma nelle prime fasi di gioco possono costituire un problema serio.

Accampamenti barbari



I barbari provengono da accampamenti che possono apparire casualmente in una qualsiasi casella non visibile alla tua unità. Ogni tot turni l'accampamento creerà un'altra unità di barbari che, senza pensarci su due volte, si precipiterà a causare problemi alla civiltà più vicina. L'unico modo per impedire tutto ciò è trovare e distruggere l'accampamento. In genere gli accampamenti sono protetti da almeno un'unità, perciò non è facilissimo aver ragione di loro.

RICOMPENSA PER LA DISTRUZIONE DI UN ACCAMPAMENTO

In seguito alla distruzione di un Accampamento barbaro le civiltà ricevono una ricompensa in oro... che si aggiunge al beneficio principale, e cioè il fatto che non ci saranno più bande di saccheggiatori.

NUOVI ACCAMPAMENTI

Gli Accampamenti barbari possono comparire in qualsiasi casella neutrale posta al di fuori del raggio di visione delle città e delle unità. Se vuoi impedire la comparsa di Accampamenti barbari vicino ai tuoi confini, espandi la tua civiltà e colloca unità sulle colline in modo da mantenere visibile quanto più territorio possibile.

Unità barbariche

Gli Accampamenti barbari possono creare quasi qualsiasi unità presente nel gioco, dai Guerrieri ai Lancieri, dai Cannoni ai Carri armati. (In altre parole, possono creare unità equivalenti a quelle delle civiltà più avanzate.)

Una volta create, le unità barbariche si manterranno nei pressi del loro accampamento oppure si dirigeranno verso la civiltà o città-stato più vicina per causare quanti più guai possibile: attaccheranno le unità, distruggeranno i miglioramenti e minacceranno le città. Se il loro numero è sufficiente, possono persino sconfiggere una città mal difesa, saccheggiandola completamente. Le città saccheggiate possono perdere Oro, edifici e popolazione.

Ecco perché è importante pattugliare periodicamente il territorio ai confini della tua civiltà, distruggendo gli accampamenti prima che possano costituire una vera minaccia.

Unità navali barbariche

Gli Accampamenti barbari sulla costa possono creare unità navali (anche queste equivalenti a quelle prodotte dalle civiltà più potenti della partita). Queste unità



minacceranno le tue coste, distruggeranno i miglioramenti marini e attaccheranno le unità terrestri sventuratamente finite troppo vicine alla costa. È perciò importante creare e mantenere una flotta in grado di contrastarle, ma il modo migliore per fermare i loro attacchi è distruggere gli accampamenti costieri.

Attenzione: se un'unità navale barbara dovesse imbattersi in unità imbarcate, le distruggerebbe senza pensarci due volte!

Unità civili catturate

Se un'unità barbara si imbatte in un'unità non combattente (Colono o Lavoratore), quest'ultima verrà catturata. I barbari la condurranno al loro accampamento più vicino e l'unità potrà essere recuperata da qualsiasi civiltà in partita. Se una delle tue unità civili dovesse essere catturata, assicurati di inseguirla e recuperarla prima che lo faccia qualcun altro!

Limiti ai punti esperienza

Combattendo contro le unità barbariche, le tue unità meno bene addestrate guadagneranno punti esperienza. Tuttavia, le unità che hanno già guadagnato 30 XP (o li hanno scambiati per ricevere promozioni) non otterranno più XP dagli scontri con i barbari.

La fine dei barbari

I barbari possono fare la loro comparsa fino alla fine della partita. Tuttavia, man mano che le caselle vengono reclamate dai vari imperi, le possibilità per l'apparizione degli accampamenti barbari si riducono sempre di più. I barbari non appariranno più nel momento in cui l'intero mondo sarà civilizzato.

CITTÀ

Le città sono vitali per il successo di una civiltà. Le città permettono di costruire unità, edifici e meraviglie. Inoltre consentono di ricercare nuove tecnologie e accumulare ricchezza. Non è possibile vincere senza disporre di città potenti dislocate in luoghi strategici.

Come costruire le città

Le città sono fondate dai Coloni. Se un Colono si trova in un punto in cui è possibile costruire una città, apparirà il pulsante dell'azione Fonda città. Clicca sul pulsante e il Colono sparirà per essere rimpiazzato da una città nuova di zecca.

Dove costruire le città

Le città dovrebbero essere costruite in luoghi con grande disponibilità di cibo e accesso alle risorse. Spesso è una buona idea costruire su un fiume o in un esagono costiero. Le città costruite in collina guadagnano un bonus difensivo che le rende più difficili da conquistare.

La bandiera della città

La bandiera della città compare sulla Mappa principale. Essa fornisce un utile riepilogo delle informazioni che riguardano la città.



La schermata della città

Clicca sulla bandiera di una città per aprire la sua Schermata della città.

Essa permette di "ottimizzare" il tuo controllo per ciascuna città e contiene i seguenti elementi:

I tuoi cittadini al lavoro

Il centro della Schermata della città è occupato dalla mappa dell'area circostante: essa mostra le caselle adiacenti alla città, segnalando quelle che i tuoi cittadini stanno sfruttando (sono quelle con le "monete" verdi sopra). Le caselle che *potrebbero* essere sfruttate presentano invece delle "monete" nere.

"AGGANCIARE" UN CITTADINO A UNA CASELLA

È possibile ordinare ai cittadini di sfruttare determinate caselle (non ancora sfruttate)

cliccando su di esse. Se è disponibile un cittadino disoccupato, andrà lui a lavorare in quella casella. Altrimenti, la città sceglierà un cittadino tra quelli impegnati in altre caselle e manderà lui a sfruttare l'esagono selezionato dal giocatore. La moneta diventerà verde e vi apparirà sopra il simbolo di un lucchetto. Ciò significa che la città farà in modo di *sfruttare* sempre quella casella, finché non le ordinerai di smettere cliccando nuovamente sulla casella.

REMUOVERE UN CITTADINO DAL LAVORO

Se clicchi su una casella su cui si sta lavorando (quelle con la moneta verde che rappresenta un cittadino o un lucchetto), il cittadino cesserà di sfruttare tale casella e diventerà "disoccupato", finendo nell'Elenco dei cittadini disoccupati (v. pagina seguente). A quel punto, puoi ordinare a quel cittadino di diventare uno Specialista in un edificio, oppure puoi cliccare su un cittadino disoccupato presente nell'elenco per ordinargli di sfruttare una casella (se ve ne sono ancora non sfruttate).

Produzione della città

Questo pannello mostra quanto Cibo, Produzione, Oro, Scienza e Cultura produce la città. Inoltre mostra quanti turni mancano all'espansione dei confini cittadini e quanti alla crescita della popolazione. Posiziona il puntatore su una voce per visualizzare maggiori dettagli in proposito.

Riassunto della produzione della civiltà

Questa riga informativa appare anche nella Mappa principale. Essa mostra:

- quanta Scienza la tua civiltà ottiene ogni turno da questa città
- quanto Oro possiede la tua civiltà e quanto ne sta guadagnando
- la Felicità della tua civiltà e quanto manca all'Età dell'Oro successiva
- la Cultura della tua civiltà e quanta ne serve per sbloccare un'altra Politica Sociale
- le Risorse strategiche della tua civiltà

Bandiera della città

La bandiera della città visualizza innanzitutto il suo nome; sotto di esso è riportata la sua Forza di combattimento.

A sinistra e a destra della bandiera ci sono delle frecce. Clicca su di esse per chiudere la Schermata della città corrente e passare a quella di un'altra. Cliccando sulle frecce puoi passare in rassegna tutte le tue città.

Sotto la bandiera della città sono mostrate le risorse richieste dalla città per organizzare la festa "Viva il giorno del Re."

Concentrazione della città

Clicca sul pulsante "+" accanto a Concentrazione della città per aprire questo pannello; clicca sul pulsante "-" per chiuderlo.

Il pannello permette di determinare se, ed eventualmente su cosa, concentrare gli sforzi produttivi della città. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Concentrazione predefinita:** la città distribuisce il lavoro dei cittadini per produrre un mix equilibrato di Cibo, Cultura, Scienza, Oro e così via.
- **Concentrazione sul Cibo:** la città concentra i suoi sforzi nella produzione di Cibo, il che significa che crescerà più rapidamente.
- **Concentrazione sulla Produzione:** la città si concentrerà sulla Produzione, per costruire più rapidamente unità, edifici e Meraviglie.

...e così via. L'opzione Arresta la crescita è utile se la tua civiltà si trova di fronte a una fase di crescente infelicità per via della pressione demografica.

Nota: l'arresto della crescita *non* annulla gli "agganciamenti" già effettuati sulle caselle. Se vuoi che la città riprenda il controllo dei cittadini specificamente assegnati a una casella, dovrai sbloccare la casella cliccandoci sopra.

Cittadini disoccupati

Questa sezione è visibile solo se in città vi sono cittadini disoccupati.

Clicca sul pulsante "+" accanto a Cittadini disoccupati per aprire questo pannello; clicca sul pulsante "-" per chiuderlo.

I cittadini presenti in questo elenco non sono Specialisti, né sono impegnati a lavorare nelle caselle adiacenti alla città: sono semplicemente privi di occupazione. I cittadini disoccupati forniscono soltanto 1 Produzione a turno, ma consumano tanto Cibo quanto un qualsiasi altro cittadino. Clicca su un cittadino disoccupato per fargli sfruttare una qualsiasi casella disponibile adiacente alla città. In alternativa, puoi cliccare su uno slot Specialista vuoto in un edificio: il cittadino andrà a lavorare come Specialista in quell'edificio.

Meraviglie

Questo pannello mostra le Meraviglie prodotte dalla città. Posiziona il puntatore sopra una Meraviglia per saperne di più al riguardo.

Edifici

Clicca sul pulsante "+" accanto a Edifici per aprire questo pannello; clicca sul pulsante "-" per chiuderlo.

Questo pannello mostra gli edifici costruiti dalla città. Anche qui, posiziona il puntatore su un edificio per saperne di più al riguardo.

Se un edificio dispone di slot Specialisti, puoi cliccare su uno slot vuoto per ordinare a un cittadino di diventare uno Specialista in quell'edificio. Se un edificio dispone di Specialisti, puoi cliccare su di essi per rimuoverli dall'edificio: gli Specialisti rimossi finiranno nell'elenco dei cittadini disoccupati o andranno a lavorare in una casella disponibile.

Acquista una casella

Consente di acquistare una casella (se puoi permettertelo). Clicca su questo pulsante per

sapere quanto costerà la casella successiva (ricorda che il prezzo delle caselle sale a ogni acquisto). Le caselle disponibili per l'acquisto saranno contrassegnate da un simbolo e il puntatore assumerà, su di esse, una forma particolare. Per acquistare una casella disponibile basta cliccarci sopra. Clicca su Annulla per uscire dalla modalità di acquisto.

Torna alla mappa

Questo pulsante chiude la Schermata della città e ti riporta alla Mappa principale.

Il Menu di produzione

Esso mostra l'elemento (unità, edificio, Meraviglia, progetto) attualmente in produzione, oltre alle sue statistiche e ai suoi effetti e al numero di turni necessari per il completamento dell'operazione. Clicca su Cambia produzione per ordinare alla città di interrompere la produzione in corso e passare a produrre un altro elemento.

Acquista

Clicca su Acquista per ordinare alla città di acquistare un elemento. Apparirà il menu di acquisto; clicca sull'elemento desiderato per acquistarlo. Nota che la città non sta acquistando l'oggetto che sta costruendo in quel momento; dopo l'acquisto la costruzione proseguirà normalmente (a meno che ciò non risulti impossibile). Così, per esempio, se una città stava costruendo un Arciere e mancavano 4 turni al suo completamento e tu acquisti un Arciere, da una parte riceverai subito l'Archiere acquistato, dall'altra, dopo 4 turni, riceverai quello che avevi ordinato di costruire (a meno che, naturalmente, tu non abbia deciso di cambiare produzione dopo il tuo acquisto).

Unità nelle città

Unità da combattimento

Una città può essere occupata da una sola unità militare alla volta. In questo caso si dice che quell'unità serve da guarnigione. Il risultato è un notevole bonus difensivo. Altre unità militari amiche possono attraversare la città, ma non possono terminare lì il loro turno. Questo significa che quando costruisci un'unità militare in una città che ha già una guarnigione dovrai spostare fuori dalla città una delle due unità prima della fine del tuo turno.

Unità non combattenti

Una città può essere occupata da una sola unità non combattente alla volta (Lavoratore, Colono o Grande personaggio). Le altre unità possono attraversare la città, ma non fermarsi. In definitiva, alla fine di un turno una città può contenere al massimo due unità, una militare e una non militare.

Costruzione nelle città

In una città è possibile costruire edifici, Meraviglie o unità. Ma è possibile costruire solo una cosa per volta. Quando la costruzione sarà completata comparirà il messaggio di avviso SCEGLI LA PRODUZIONE; cliccaci sopra per accedere al Menu di costruzione e scegliere l'oggetto successivo da costruire.

Il menu di costruzione

Il menu di costruzione visualizza tutte le unità, gli edifici e le meraviglie che si possono costruire in una città in quel momento. Lo sviluppo tecnologico fa comparire nuove voci nella lista, mentre quelle obsolete verranno eliminate. Ogni voce riporta il numero di turni necessari per il completamento della costruzione.

Se una voce è grigia significa che la costruzione al momento non è possibile. In tal caso spostaci sopra il cursore per vedere quali requisiti devono essere soddisfatti.

Modifica la produzione

Se vuoi modificare la produzione di una città, puoi farlo nella Schermata della città. Le risorse già spese per la produzione originale non si applicano a quella nuova; tuttavia rimangono "in memoria" per un po'. Di conseguenza si possono recuperare in tutto o in parte se si ordina alla città di ricominciare la produzione originale. Più è lungo il ritardo, maggiore la perdita.

Costruire unità

In una città è possibile costruire un numero illimitato di unità, finché sono disponibili le risorse necessarie e l'unità non diventa obsoleta. Dal momento che una città può contenere solo una singola unità militare e una non militare, spesso è necessario spostare al di fuori della città le unità appena costruite.

Per saperne di più leggi la sezione "Unità," a pag. 46.

Costruire edifici

In una città si può costruire solo un edificio per tipo: in altre parole, non ci possono essere due edifici dello stesso tipo nella stessa città. Una volta costruito, l'edificio sparirà dal menu di costruzione di quella città (ma naturalmente sarà sempre possibile costruire lo stesso edificio in un'altra città).

Per saperne di più leggi la sezione "Edifici," a pag. 78.

Costruire Meraviglie

Il gioco include due tipi di Meraviglie: Meraviglie nazionali e Grandi meraviglie. Ogni civiltà può costruire una singola copia di una Meraviglia nazionale: ad esempio, tutte le civiltà potranno avere il proprio Poema patriottico, anche se ovviamente nessuna civiltà potrà averne due. Ogni Grande Meraviglia può essere costruita una sola volta in tutto il mondo: una volta che una civiltà è riuscita a realizzarla, nessun'altra potrà farlo. Quando non sarà più possibile costruirle, le Meraviglie scompariranno dal menu di costruzione.

Se un'altra civiltà dovesse completare la costruzione di una Grande Meraviglia mentre la stai costruendo anche tu, sarai ricompensato con un bonus in oro e dovrai cominciare a costruire qualcos'altro.

Per saperne di più leggi la sezione "Meraviglie," a pag. 112.

Sfruttare la terra

Le città prosperano grazie al territorio che le circonda. I cittadini sfruttano la terra, estraendo dalle caselle Cibo, Oro, Produzione e Scienza. I cittadini possono lavorare solo nelle caselle che si trovano all'interno dei confini della civiltà e a una distanza massima di due esagoni dalla città. In ogni caso, una casella che si trova nel raggio d'azione di due o più città può essere sfruttata da una sola di esse.

Assegnare i cittadini al lavoro nelle caselle

Man mano che la città cresce, i cittadini saranno automaticamente assegnati a lavorare negli esagoni circostanti. L'obiettivo è ottenere un bilancio equilibrato di cibo, produzione industriale e ricchezza. È possibile ordinare ai cittadini di sfruttare caselle specifiche, ad esempio per massimizzare la ricchezza generata o la produzione industriale.



Migliorare la terra

Alcune caselle forniscono naturalmente buone quantità di cibo, ricchezze e via dicendo, ma ce ne sono molte che possono essere "migliorate" per offrire una rendita ancora maggiore, aumentando così la crescita di una città, la sua produzione, l'accumulo di ricchezze e la ricerca scientifica. Per migliorare la terra è necessario costruire dei Lavoratori. Ai Lavoratori si può ordinare di costruire miglioramenti come fattorie, miniere, scuole e così via, rendendo il territorio vicino alle città enormemente più produttivo.

Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Lavoratori e Miglioramenti," a pag. 88.

Specialisti

Una volta fondata una città, tutti i suoi cittadini (la sua popolazione) verranno inizialmente impiegati nelle caselle intorno a essa per produrre Cibo, Produzione, Oro, ecc. In seguito, potrai costruire determinati edifici che permettono di riassegnare alcuni cittadini agli edifici stessi in qualità di Specialisti.

Per esempio, la Biblioteca ha 2 "slot" per Specialisti scienziati. Dopo aver costruito la Biblioteca in una città, puoi assegnarvi 1 o 2 cittadini in qualità di Specialisti. (Nota: non tutti gli edifici possono ospitare Specialisti; v. la sezione Edifici della Civiltà.)

Esistono quattro classi differenti di Specialisti. Il tipo di Specialista in cui si trasformerà il cittadino dipende dall'edificio cui viene assegnato.

Artista

Un artista produce Cultura e genera punti per la creazione di un Grande Artista. Gli artisti si trovano in edifici di natura culturale come i Templi e i Musei.

Ingegnere

L'ingegnere fornisce Produzione (martelli) e genera punti rivolti alla creazione di un Grande Ingegnere. Gli ingegneri si trovano in edifici di natura produttiva come le Botteghe e le Fabbriche.

Mercante

Il mercante produce Oro e genera punti rivolti alla creazione di un Grande Mercante. I mercanti si trovano in edifici di natura economica come i Mercati e le Banche.

Scienziato

Lo scienziato genera Scienza (provette) e punti rivolti alla creazione di un Grande Scienziato. Gli scienziati si trovano in edifici di natura scientifica come le Biblioteche e le Università.

Assegnare gli Specialisti

Per assegnare uno Specialista, vai alla Schermata della città. Clicca su uno "Slot Specialista" dell'edificio cui vuoi assegnare lo Specialista: un cittadino cesserà di lavorare nella sua casella e verrà riassegnato all'edificio in questione. Cliccando di nuovo sullo slot, il cittadino perderà la qualifica di Specialista e verrà riassegnato al lavoro sulle caselle.

Per ulteriori informazioni sull'assegnazione dei cittadini al lavoro nelle caselle o come specialisti, consulta la sezione "La schermata della città," a pag. 69.

Effetti dell'assegnazione degli Specialisti sulla produzione della città

Ricorda che i cittadini al lavoro sulle caselle contribuiscono alla produzione della città, che sia in termini di Cibo, Produzione, Oro, Cultura o Scienza. Quando diventa uno Specialista, un cittadino cessa la sua occupazione precedente e non sfrutta più il territorio intorno alla città. Di conseguenza, dopo aver creato uno specialista è una buona idea verificare la generazione di cibo, oro e produzione della città.

Cittadini disoccupati

Un cittadino che non lavora nelle caselle intorno alla città, e non è uno Specialista, è un cittadino "disoccupato". Egli fornisce comunque 1 Produzione alla città.

Combattimento cittadino

Le città possono essere attaccate e catturate dalle unità nemiche. Ogni città ha una Forza di combattimento determinata dalla sua posizione, dalle sue dimensioni, dall'eventuale presenza di una guarnigione e dalla costruzione di edifici difensivi come le mura. Più alto è il valore di difesa di una città, più è difficile conquistarla. A meno che la città non sia molto debole o l'unità che la sta attaccando estremamente potente, ci vorranno diversi turni e più unità per conquistarla.

Per informazioni generali sulla guerra leggi la sezione "Combattimento," a pag. 55.

Attaccare una città

Per attaccare una città nemica devi ordinare a un'unità da mischia di entrare nel suo esagono. Si verificherà un round di combattimento, durante il quale sia l'unità sia la città possono subire danni. Se i punti ferita dell'unità sono ridotti a zero questa viene distrutta. Se i punti ferita della città sono ridotti a zero, l'unità la conquisterà.

Attaccare con unità a distanza

È possibile attaccare una città e indebolirne le difese con unità che attaccano a distanza, ma non è possibile conquistarla; per questo è necessario invaderla con un'unità da mischia. Analogamente, le unità marine e aeree non possono catturare una città, per quanto possano ridurne a zero le difese.

Difendere una città

Ci sono molti modi di migliorare la difesa di una città. È possibile stanziarvi una potente unità militare come guarnigione. Un'unità da mischia aumenterà decisamente la sua forza difensiva, mentre un'unità a distanza permetterà alla città di colpire i nemici vicini.

Inoltre è possibile costruire Mura o Castelli che aumentano la forza della città. Una città costruita in collina riceve un bonus difensivo.

In ogni caso, non importa quanto potente sia una città, è sempre necessario supportarla con unità al suo esterno, per indebolire gli attaccanti e impedire loro di circondarla e ottenere così enormi bonus in attacco. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Combattimento cittadino," a pag. 76.

Conquistare una città

Quando una tua unità entra in una città nemica hai tre possibilità: distruggerla, annetterla al tuo impero o trasformarla in uno stato fantoccio. Ogni opzione ha particolari benefici e svantaggi.

Distruggere la città

Una volta distrutta, una città scompare. Per sempre. Tutti gli edifici, le meraviglie e i cittadini non esistono più. Speriamo che tu sia fiero di te stesso, razza di gradasso! Sebbene ci siano buone ragioni per distruggere una città, che riguardano più che altro la felicità della popolazione (vedi sotto), questo comportamento estremo ha gravi conseguenze diplomatiche - in altre parole, le altre civiltà e le città-stato non vorranno allearsi con quello che ritengono un folle assetato di sangue. È possibile distruggere una città conquistata immediatamente o anche successivamente.

CITTÀ INDISTRUTTIBILI

Non puoi distruggere una città che hai fondato tu stesso: le altre civiltà possono, tu no. Inoltre, non è possibile distruggere una città-stato o la capitale di un'altra civiltà.

Annettere la città

Se annetti la città, diventerà parte del tuo impero. Così facendo ne otterrai il completo controllo, proprio come se l'avessi fondata tu stesso. L'unico aspetto negativo di un'annessione è che rende i cittadini *estremamente* infelici, perciò dovrai costruire edifici che aumentano la felicità, come Colosseo o Palazzo di giustizia, o collegarti a risorse di lusso per controbilanciare il grande malcontento. Annettersi troppe città troppo rapidamente può portare un impero a una fase di stallo.

Per saperne di più leggi la sezione "Felicità," a pag. 109.

Fare di una città uno stato fantoccio

Se decidi di fare di una città conquistata uno stato fantoccio, sarai in grado di acquisire la sua ricerca scientifica e la sua ricchezza, con un impatto limitato sulla felicità dei tuoi cittadini. Tuttavia non sarai in grado di controllare la produzione industriale nella città. La città assoggettata costruirà edifici a sua scelta e nessuna unità o meraviglia. Di conseguenza avrai la responsabilità di fornirle protezione militare e, se la vorrai rendere più efficiente, dovrai ordinare ai Lavoratori della tua civiltà di apportare miglioramenti al suo territorio.

È possibile annettersi una città fantoccio in qualsiasi momento. Per far questo è sufficiente cliccare sulla sua bandiera.

EDIFICI

Una città è qualcosa di più di un agglomerato di case. Essa contiene scuole e biblioteche, mercati e granai, banche e caserme. Gli edifici costituiscono i miglioramenti effettuabili su una città. Essi possono accelerare il tasso di crescita della città, accelerare la produzione, incrementare la quantità di Scienza o potenziare le difese della città e molto altro ancora. Per ulteriori informazioni consulta "Elenco degli edifici," a pag. 168 oppure la sezione Edifici della Civilopedia.

Una città senza edifici è piuttosto debole e primitiva e probabilmente resterà relativamente piccola, mentre una città con molti edifici può crescere fino a dominare il mondo.

Come costruire gli edifici

Quando una città è pronta per costruire qualcosa, appare il suo Menu di costruzione. Se è possibile costruire un edificio, esso sarà presente nel menu. Clicca sull'edificio per ordinare alla città di avviarne la costruzione.

Cambiare la produzione e acquistare edifici

È possibile cambiare gli ordini di costruzione di una città nella Schermata della città. Tramite la stessa schermata è inoltre possibile spendere Oro per acquistare un edificio.

Prerequisiti degli edifici

Con l'unica eccezione rappresentata dal Monumento, che non ha prerequisiti e perciò si può costruire sin dall'inizio del gioco, per costruire gli edifici è necessario conoscere determinate tecnologie. Per esempio, per poter costruire la Caserma, occorre aver scoperto la Lavorazione del bronzo.

Alcuni edifici sono caratterizzati anche da prerequisiti in termini di risorse: per esempio, per costruire un Circo è necessario disporre di una vicina fonte di cavalli o avorio.

Infine, alcuni edifici presuppongono la presenza di altri edifici. Per esempio, non è possibile costruire un Tempio in una città priva del Monumento.

Specialisti ed edifici

Alcuni edifici permettono di creare e di vedersi assegnati degli "Specialisti". Gli Specialisti migliorano la produttività dell'edificio e accelerano la produzione in città di Grandi Personaggi. Per ulteriori dettagli v. le sezioni "Specialisti," a pag. 75; "Grandi Personaggi," a pag. 101.

Manutenzione degli edifici

L'unico aspetto negativo degli edifici è che la maggior parte di essi ha un costo in Oro per la manutenzione. Il costo dipende dall'edificio in questione e può andare da 1 a 10 Oro a turno. L'Oro viene automaticamente dedotto dal tuo tesoro. Per saperne di più sui costi di mantenimento consulta la sezione "Oro," a pag. 105.

Il Palazzo

Il Palazzo è un edificio speciale. In parte edificio, in parte Meraviglia, il Palazzo appare automaticamente nella prima città da te fondata, designandola come capitale del tuo impero. Se la tua capitale viene conquistata, il Palazzo verrà automaticamente ricostruito in seno a un'altra città, rendendola la nuova capitale. Se in futuro riconquisterai la tua vecchia capitale, il Palazzo tornerà nella sua posizione originale.

Il Palazzo fornisce alla civiltà un piccolo contributo di Produzione, Scienza, Oro e Cultura. Collegando tramite strade o porti altre città alla capitale, si creano rotte commerciali, le quali generano ulteriori entrate.

Città conquistate

Se una città è catturata, anche le sue Grandi meraviglie lo sono. Le Meraviglie nazionali, invece, vengono distrutte.

Gli edifici culturali e militari della città (Tempio, Caserma, ecc.) vengono sempre distrutti quando la città capitolata. Per tutti gli altri edifici, esiste una probabilità del 66% di restare intatti.

IL CIBO E LA CRESCITA DELLA CITTÀ

L'abbondanza di Cibo è il fattore più importante nell'ascesa di una civiltà umana. Se gli uomini sono costretti a impiegare praticamente ogni momento di veglia per cacciare o raccogliere il cibo per se stessi e le loro famiglie o tribù, rimane loro poco tempo da dedicare ad altre attività (come i dipinti rupestri, per esempio, o la creazione della scrittura o la scoperta dei muoni). Ma se vi è cibo in eccesso, allora tutto diventa possibile.

CITTÀ E CIBO

Una città richiede ogni turno 2 unità di Cibo per ogni cittadino per evitare di patire la fame. Una città ottiene Cibo (oltre che Produzione e Oro) assegnando i suoi cittadini al lavoro sui terreni che la circondano. La città può sfruttare qualsiasi casella in un raggio di due esagoni, a patto che ricada all'interno dei confini della sua civiltà e che non sia già sfruttata da un'altra città.

Se il giocatore non interviene, la città assegnerà automaticamente i cittadini necessari alla produzione di Cibo. Se non riesce a produrre abbastanza Cibo una città comincerà a soffrire la fame, perdendo cittadini finché la situazione non raggiungerà un punto stabile.

Assegnare manualmente i cittadini al lavoro nelle caselle

Puoi assegnare manualmente i cittadini affinché lavorino in caselle specifiche, ad esempio, facendo sì che la città si concentri sulla crescita, sulla Produzione o sull'Oro.

Procurarsi più cibo

Alcune caselle forniscono più Cibo di altre; le città fondate vicino a una o più di esse cresceranno più velocemente. Inoltre i Lavoratori possono "migliorare" molte caselle costruendo Fattorie e aumentando così la resa agricola.

Caselle migliori per il Cibo

RISORSE BONUS

Le caselle che contengono risorse bonus forniscono molto cibo dopo che un Lavoratore vi ha costruito il miglioramento appropriato. Queste risorse includono: banane, bestiame, cervi, pesce e grano. Per ulteriori dettagli v. le sezioni "Lavoratori e Miglioramenti," a pag. 88; "Risorse," a pag. 37.

CASELLE OASI

Le Oasi forniscono moltissimo Cibo, soprattutto in confronto al deserto in cui solitamente si trovano.

TERRENI ALLAGATI

Anche i Terreni allagati forniscono moltissimo Cibo.

PRATERIA E GIUNGLA

Anche queste caselle forniscono una buona quantità di Cibo.

Miglioramenti

I Lavoratori possono costruire Fattorie sulla maggior parte dei terreni per aumentare la produzione di Cibo.

Edifici, Meraviglie e Politiche Sociali

Alcuni edifici, Meraviglie e Politiche Sociali influenzano la quantità di Cibo prodotto da una città o la dimensione che la sua scorta deve raggiungere perché la popolazione cresca (v.

sotto).

Città-stato marittime

Se ti fai amica una città-stato marittima, essa fornirà cibo a tutte le tue città, inclusa la capitale (che se ne assicurerà la porzione più grande).

Viva il giorno del Re

Se una città istituisce la festa "Viva il giorno del Re" (v. la sezione "Risorse," a pag. 37), il surplus di cibo aumenta del 25% (ma solo se c'è cibo in eccesso: se non c'è surplus, non c'è neppure il bonus).

Infelicità nelle città

Se la tua civiltà è scontenta, la città produrrà *meno* cibo. La città produrrà abbastanza Cibo da nutrire i cittadini, ma la quantità di quello in eccesso sarà ridotta del 67%.

Crescita della città

A ogni turno la popolazione di una città raccoglie una certa quantità di cibo sfruttando le caselle che la circondano e varie altre fonti, come abbiamo descritto. I cittadini consumano immediatamente 2 unità di cibo per ogni punto di popolazione (quindi una città che ha popolazione 7 consumerà 14 unità di cibo al turno). Tutto il cibo che avanza viene immagazzinato nella "scorta per la crescita" della città.

La scorta di cibo per la crescita di una città

La scorta per la crescita di una città raccoglie tutto il cibo prodotto ogni turno e non consumato immediatamente per il sostentamento dei cittadini. Quando la quantità di cibo accumulato raggiunge un livello specificato, la popolazione della città (cioè il numero dei cittadini) aumenta di 1; a questo punto la scorta si svuota e il processo ricomincia daccapo. La quantità di cibo necessaria perché la popolazione cresca aumenta *significativamente* con le dimensioni della città.

Il box delle Informazioni sulla città, nell'angolo in alto a sinistra della Schermata della città, indica precisamente quanti turni mancano prima che la popolazione cresca; la voce Cibo nello stesso box indica la quantità di Cibo prodotta ogni turno dalla città. Sposta il cursore sulla voce Cibo per sapere esattamente la quantità di cibo necessaria per riempire le scorte della città e far crescere la popolazione.

Coloni e produzione di Cibo

I Coloni possono essere costruiti solo in città di dimensione pari almeno a 2. Durante la loro costruzione i Coloni consumano la Produzione di una città e *anche* tutto il cibo in eccesso. Per tutta la durata della loro produzione, quindi, la città non crescerà e non aggiungerà cibo alla sua scorta per la crescita (ma nota che i Coloni non sottraggono cibo alla scorta; si limitano a consumare quello in eccesso, impedendo che venga immagazzinato).

CULTURA

La Cultura misura la dedizione e l'apprezzamento della tua civiltà nei confronti delle arti e delle scienze umanistiche: comprende tutto, dai dipinti rupestri alle statue Tiki, da "Amleto" alla Nona sinfonia di Beethoven, fino all'ultima clip di Lady Gaga. Nel gioco, la Cultura influisce in due modi: contribuisce a far espandere il territorio delle città (e quindi i confini della tua civiltà) e permette di sbloccare nuove Politiche sociali.

Senza dimenticare che, acquisendo sufficiente Cultura, è possibile riportare una Vittoria culturale.

Acquisire Cultura

Le civiltà acquisiscono Cultura in diversi modi:

- **dal Palazzo:** il Palazzo (creato automaticamente insieme alla prima città) produce 2 punti Cultura a turno.
- **dalle Antiche rovine:** in un'Antica rovina potresti rinvenire una buona dose di Cultura.
- **dagli edifici:** alcuni edifici producono Cultura. Per esempio, il Monumento e il Tempio delle prime fasi di gioco.
- **dagli Specialisti:** gli Specialisti, e in particolare gli artisti, generano Cultura.
- **dalle Meraviglie:** alcune Meraviglie producono Cultura. Il Museo dell'Hermitage, il Poema epico e il Poema patriottico sono tre Meraviglie naturali che producono Cultura, ma non sono le uniche.
- **dalle Politiche Sociali:** alcune Politiche Sociali incrementano la produzione di Cultura. Il percorso politico del Mecenatismo, per esempio, comprende diverse politiche particolarmente mirate alla cultura.
- **dai Grandi Artisti:** i Grandi Artisti possono costruire il miglioramento Punto di riferimento in una casella. Se tale casella viene sfruttata da una città, essa guadagnerà parecchia Cultura.
- **dalle città-stato:** alcune città-stato elargiscono Cultura se vi intrattieni delle relazioni amichevoli.

Espandere il territorio

Man mano che una città acquisisce Cultura, anche i suoi confini si espandono, fino a rivendicare ulteriori caselle circostanti. Maggiore è la produzione di Cultura, più rapida è l'espansione territoriale. Ciascuna città si espande territorialmente a seconda della propria produzione culturale: raggiunto un certo livello, essa "rivendicherà" una nuova casella (se disponibile).

Consulta il box Informazioni sulla città nella Schermata della città per vedere quanta Cultura produce la città a ogni turno e quanto tempo occorre affinché possa rivendicare un'altra casella. La quantità di Cultura necessaria per rivendicare una nuova casella aumenta di volta in volta.

Nota: è possibile rivendicare nuove caselle anche "acquistandole" con l'Oro; si tratta però di un processo indipendente e parallelo all'espansione dovuta alla Cultura.

Acquisire Politiche Sociali

Le Politiche Sociali si acquisiscono sulla base della somma della Cultura prodotta da tutte le città dell'impero. Consulta la barra di stato in cima alla schermata principale per vedere quanta Cultura ha accumulato complessivamente la tua civiltà, quanta Cultura produce a ogni turno e quanta ne serve per acquisire una nuova Politica Sociale.

Una volta accumulata sufficiente Cultura, puoi richiamare la schermata delle Politiche Sociali e acquistare una nuova politica: per ulteriori informazioni consulta la sezione "Politiche Sociali," a pag. 95. Ogni volta che acquisti una nuova Politica Sociale il prezzo della successiva aumenta.

Vittoria culturale

Ricorda che è possibile vincere la partita acquisendo un numero sufficiente di Politiche Sociali per avviare il Progetto Utopia. Per ulteriori informazioni consulta la sezione "Vittoria e Sconfitta," a pag. 119.

TECNOLOGIA

La tecnologia è uno dei motori della civiltà. Sono stati i progressi tecnologici nel campo dell'agricoltura e della pesca a permettere alle città di crescere e prosperare. Sono stati i progressi tecnologici negli armamenti e nelle costruzioni a permettere a certe città di respingere i barbari invidiosi che volevano depredarle e saccheggiarle. Sono stati i progressi tecnologici nel campo della medicina e dell'igiene a permettere di lottare contro l'altra grave minaccia per una civiltà: le malattie.

I progressi tecnologici rendono una civiltà più potente, più grande e più intelligente: un avversario più tosto, insomma. È essenziale per una civiltà mantenersi almeno allo stesso livello tecnologico dei vicini. A parità di ogni altra condizione, non è impossibile che una civiltà più arretrata ne sconfigga una più avanzata, ma di casi simili nella storia se ne contano pochissimi.

Tecnologia e provette



In *Civilization V*, ogni tecnologia acquisita fornisce alla tua civiltà la possibilità di accedere a un'unità più avanzata, a un edificio, a una risorsa o a una Meraviglia, o comunque a qualche altro beneficio tangibile. Ogni nuova tecnologia rende la tua civiltà un po' più potente.

La tecnologia si acquisisce accumulando "provette", che rappresentano la quantità di Scienza posseduta dalla una civiltà. A ogni turno, ogni civiltà riceve un determinato numero di provette, che vanno ad aggiungersi alla quantità di Scienza già posseduta. Ogni tecnologia ha un certo costo in termini di provette; una volta che avrai acquisito provette sufficienti,

potrai acquisire anche quella tecnologia. Ottenuta la nuova tecnologia, la riserva di provette verrà svuotata e dovrai ricominciare ad accumulare provette per la tecnologia successiva.

Come si ottengono le provette?

Le provette sono prodotte dai tuoi cittadini (la popolazione delle città). A ogni turno, si riceve un numero base di provette pari alla somma della popolazione di tutte le tue città. Più grandi sono le tue città, maggiore è il numero base di provette ricevute.

Oltre a quelle ottenute in base alla popolazione complessiva, riceverai anche 3 provette prodotte dal Palazzo (la produzione minima di provette è dunque pari a 4 per turno: 3 dal Palazzo e 1 dalla popolazione). Ulteriori provette si possono ricavare costruendo determinati edifici o Meraviglie e adottando certe Politiche Sociali.

Aumentare le provette (e accelerare la ricerca)

Ecco alcuni modi per accelerare la ricerca (ossia l'acquisizione di nuove tecnologie).

ANTICHE ROVINE

Nelle Antiche rovine potresti trovare nuove tecnologie. Non sempre avviene, ma è uno dei tanti buoni motivi per cui conviene sempre visitarle prima che lo facciano altri.

SCAMBI

È possibile stabilire Accordi di ricerca con altre civiltà, a patto che tu abbia già scoperto la Scrittura. In base a tali accordi, ciascuna civiltà versa 150 Oro e in cambio ottiene un bonus del 15% alla ricerca scientifica per tutta la durata dell'accordo.

EDIFICI

È possibile costruire un certo numero di edifici che incrementano il numero di provette acquisite. La Biblioteca incrementa del 50% il numero di provette prodotte dai cittadini e può vedersi assegnati due Specialisti scienziati (per ulteriori informazioni consulta la sezione "Specialisti," a pag. 75). Lo stesso vale per l'Università. Per ulteriori informazioni su questi e altri edifici in grado di aumentare la produzione di Scienza, consulta le sezione Edifici della Civlopedia e "Elenco degli edifici," a pag. 168.

MERAVIGLIE

Alcune Meraviglie possono contribuire grandemente allo sviluppo tecnologico della tua civiltà. Il College Nazionale, per esempio, incrementa la produzione complessiva di provette del 50%. La Grande Biblioteca fornisce alla civiltà direttamente una nuova tecnologia. Per ulteriori informazioni consulta la sezione della Civlopedia dedicata alle Meraviglie.

GRANDE SCIENZIATO

Un Grande Scienziato può essere usato per ricevere direttamente una nuova tecnologia, oppure per costruire il miglioramento Accademia, che produce 5 provette in più per turno. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Grandi Personaggi," a pag. 101.

IL PERCORSO DEL RAZIONALISMO NELLE POLITICHE SOCIALI

Il percorso politico del Razionalismo è pieno di Politiche Sociali in grado di favorire la ricerca. Questo percorso diventa disponibile a partire dall'era rinascimentale. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Politiche Sociali," a pag. 95.

Scegliere la tecnologia da acquisire

Fondata la tua prima città, apparirà il menu Scegli la ricerca, dove dovrai selezionare la prossima tecnologia da acquisire. Trascorso qualche turno, avrai accumulato sufficienti provette e avrai acquisito la tecnologia. A quel punto, il menu Scegli la ricerca apparirà di nuovo, chiedendoti di scegliere la tecnologia successiva. Esistono oltre 70 tecnologie nel gioco. Acquisendole tutte, potrai avviare il progetto Tecnologia futura, che incrementa il tuo punteggio finale.



Il menu Scegli la ricerca

Ogni volta che occorre scegliere una tecnologia da acquisire, sulla sinistra dello schermo appare il menu Scegli la ricerca. Nella parte alta del menu è mostrata la tecnologia appena acquisita (la prima volta vi troverai l'Agricoltura). Sotto c'è il pulsante Apri l'Albero delle tecnologie (ne ripareremo in seguito) e più sotto ancora l'elenco delle tecnologie disponibili in quel dato momento. Insieme a ciascuna tecnologia sono indicati il numero di turni necessari per acquisirla e gli edifici, i miglioramenti, le Meraviglie, ecc. che quella tecnologia consentirà di costruire (ovverossia "sbloccherà"). Posiziona il puntatore su un'icona o su una tecnologia per ottenere maggiori informazioni sull'elemento.

Per scegliere una tecnologia, clicca su di essa. Il menu Scegli la ricerca verrà chiuso e nell'angolo in alto a sinistra dello schermo apparirà una grossa icona a indicare la tecnologia attualmente oggetto della tua ricerca e quanto tempo manca alla sua scoperta.

Cambiare la tecnologia ricercata

È possibile cambiare in qualsiasi momento l'oggetto della tua ricerca. Per farlo, clicca sull'icona della tecnologia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo: riapparirà il menu Scegli la ricerca, dove potrai modificare la tua scelta selezionando una tecnologia diversa. Potrai sempre riprendere in un secondo momento la ricerca sospesa: i progressi fatti in tal senso non andranno perduti.

Quali tecnologie sono disponibili

All'inizio del gioco, è possibile effettuare la ricerca solo di un numero limitato di tecnologie (solitamente Allevamento di animali, Tiro con l'arco, Ceramica e Estrazione mineraria). Tutte le altre tecnologie presenti nel gioco richiedono dei prerequisiti tecnologici, ossia non possono essere scoperte se prima non sono state acquisite altre tecnologie specificate. Man mano che acquisisci nuove tecnologie, il menu Scegli la ricerca si arricchirà sempre di nuove opzioni.

Per esempio, le tecnologie Vela, Calendario e Scrittura richiedono la previa conoscenza di quella della Ceramica. Quindi, conclusa la ricerca sulla Ceramica, essa verrà rimossa dal menu Scegli la ricerca (ormai l'hai acquisita), mentre si renderanno disponibili le tecnologie Vela, Calendario e Scrittura.

Alcune tecnologie richiedono la conoscenza non di una, ma di due o tre tecnologie. In quel caso, non si renderanno disponibili se non prima avrai scoperto tutte le tecnologie propedeutiche.

Il potente Albero delle tecnologie

Per avere una panoramica completa dell'aspetto tecnologico del gioco, consulta il grandioso Albero delle tecnologie. Esso contiene tutte le tecnologie, mostrando anche come sono intrecciate tra loro. Se punti a una determinata tecnologia, clicca su di essa: se la tua civiltà ignora le eventuali tecnologie propedeutiche, studierà anche quelle. L'Albero delle tecnologie sceglierà il percorso più rapido per giungere alla tecnologia selezionata, studiando nel giusto ordine i vari prerequisiti.

Puoi accedere all'Albero delle tecnologie dal menu Scegli la ricerca o premendo il tasto di scelta rapida F5.

La vittoria tecnologica

Dopo aver scoperto un numero sufficiente di tecnologie, puoi costruire un'astronave per stabilire una colonia su Alpha Centauri. Facendolo prima che un'altra civiltà vinca la partita in altro modo, otterrai una vittoria tecnologica.

Per ulteriori informazioni sui vari modi in cui è possibile vincere in *Civilization V*, consulta la sezione "Vittoria e Sconfitta," a pag. 119.

LAVORATORI E MIGLIORAMENTI

I Lavoratori rappresentano gli uomini e le donne che costruiscono il tuo impero con il loro sudore. Sono loro a disboscare le giungle e a costruire le fattorie che nutrono la tua città. Sempre loro scavano le miniere che ti forniscono prezioso oro e utile ferro. Costruiscono le strade che collegano le tue città. Sebbene non siano unità militari, i Lavoratori sono *fondamentali*.

I miglioramenti aumentano la produzione, l'oro e/o il cibo ottenuti dalle caselle. Inoltre permettono di ottenere i bonus speciali forniti da alcune risorse specifiche. Se non sviluppi il tuo territorio, la tua civiltà verrà quasi certamente travolta dalle altre.

Costruire Lavoratori

I Lavoratori sono costruiti nelle città proprio come tutte le altre unità.

I Lavoratori e il combattimento

I Lavoratori sono unità civili. Quando un'unità militare nemica entra nella loro casella vengono immediatamente catturati, e per di più possono essere danneggiati dagli attacchi a distanza. La guarigione dei danni subiti funziona normalmente, ma i Lavoratori non ricevono esperienza né possono acquistare promozioni. I Lavoratori non possono attaccare né danneggiare in alcun modo le altre unità. Se si trovano in territorio pericoloso, è una buona idea raggruppare un'unità militare nella loro stessa casella per proteggerli.

Il pannello delle azioni dei Lavoratori

Quando un Lavoratore attivo si trova in un esagono in cui può fare qualcosa - ad esempio costruire una strada o un miglioramento, o ripulire il terreno - apparirà il Pannello delle azioni. Questo pannello mostra tutte le possibili azioni che il Lavoratore può intraprendere nella posizione attuale. Clicca su un'azione per ordinare all'unità di mettersi al lavoro. Le azioni dei Lavoratori richiedono un po' di tempo; sposta il cursore sopra un'azione per sapere quanti turni sono necessari per il suo completamento.

Disboscare e Bonificare il terreno

Dopo che la loro civiltà ha acquisito la tecnologia mineraria i Lavoratori possono disboscare le caselle che contengono foreste. Quando la civiltà ha appreso la Lavorazione del bronzo i Lavoratori possono eliminare le giungle. Infine, quando la civiltà ha acquisito la tecnologia della Muratura i Lavoratori possono prosciugare le paludi. Una volta rimosse, queste caratteristiche sono perdute per sempre.

Tempo necessario per ripulire una casella

Disboscare la foresta: 3 turni

Eliminare la giungla: 6 turni

Prosciugare la palude: 5 turni

Costruire strade

I Lavoratori possono costruire strade solo dopo che la loro civiltà ha acquisito la tecnologia della Ruota. Le strade possono essere costruite in territorio amico, nemico o neutrale. Possono attraversare qualsiasi tipo di terreno e di caratteristica, tranne le montagne, le Meraviglie naturali e il ghiaccio (e ovviamente l'acqua). È possibile costruire una strada in una casella che contiene risorse e/o miglioramenti.

Tempo necessario per costruire una strada

Per costruire una strada in una casella di qualsiasi tipo ci vogliono 3 turni.

Strade e rotte commerciali

Se una strada collega la tua capitale a un'altra delle tue città, si dice che tra le due c'è una "rotta commerciale". Le rotte commerciali danno alla tua civiltà un bonus d'Oro a ogni turno, la cui quantità dipende dalle dimensioni delle città coinvolte. Similmente, i Porti permettono la creazione di rotte commerciali tra città costiere.

Costruire miglioramenti

Una volta che una civiltà ha sviluppato la tecnologia appropriata i suoi Lavoratori possono costruire miglioramenti.

Dove si può costruire un miglioramento

I miglioramenti si possono costruire solo in determinate caselle: ad esempio, è impossibile costruire una Fattoria sul ghiaccio, o una Miniera su una risorsa Bestiame. Il Pannello delle azioni dei Lavoratori visualizza solo i miglioramenti che sono appropriati per la casella occupata dall'unità attiva e che hanno come requisito una tecnologia già acquisita dalla tua civiltà.

In generale, le fattorie possono essere costruite in qualsiasi casella che non contiene alcuna risorsa. Se invece c'è una risorsa, può essere costruito solo il miglioramento appropriato.

Durata delle azioni di costruzione

Ogni tipo di miglioramento richiede un certo numero di turni. I tempi elencati qui sotto si riferiscono alle partite standard; in modalità Maratona la costruzione sarà più lenta, mentre varrà il contrario nelle partite che cominciano in epoche successive a quella antica.

Quanto tempo manca per finire?

Sposta il cursore sopra un Lavoratore per vedere quanto tempo manca per la conclusione del progetto in corso.

Interrompere e ricominciare la costruzione di un miglioramento

Se interrompi un progetto durante la costruzione e più tardi lo ricominci, il tempo già speso sarà sottratto da quello necessario per il completamento.

Se cambi progetto, tuttavia, tutti i precedenti progressi andranno perduti.

Fattoria

La Fattoria è il primo e il più comune dei miglioramenti. Quando inizia il gioco tutte le civiltà sono in grado di costruire una fattoria. Le fattorie possono essere costruite nella maggior parte delle caselle e sopra un gran numero di risorse.

Tecnologia richiesta: Agricoltura (acquisita all'inizio della partita)

Dove può essere costruito: ovunque tranne che sul Ghiaccio. Una Fattoria incrementa di 1 la produzione di Cibo nella casella.

Durata della costruzione: 6 turni

Foresta: le Fattorie possono essere costruite sulle caselle con Foresta solo dopo aver acquisito la tecnologia Estrazione mineraria. La Foresta viene disboscata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 10 turni

Giungla: le Fattorie possono essere costruite sulle caselle con Giungla solo dopo aver acquisito la tecnologia Lavorazione del bronzo. La Giungla viene disboscata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 13 turni

Palude: le Fattorie possono essere costruite sulle caselle con Palude solo dopo aver acquisito la tecnologia Muratura. La Palude viene prosciugata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 12 turni

Risorse a cui dà accesso: la Fattoria dà accesso alla risorsa del Grano, incrementando la produzione della casella di 1 Cibo e 1 Oro.

Miniera

Le Miniere si possono costruire solo dopo che la civiltà ha acquisito la tecnologia dell'Estrazione mineraria. Una miniera può aumentare la produzione di molte caselle e sbloccare una quantità di risorse diverse. Le Miniere sono importanti tanto quanto le Fattorie.

Tecnologia richiesta: Estrazione mineraria

Dove si può costruire: le Miniere possono essere costruite solo sulle Colline o su caselle di risorse. Una Miniera incrementa di 1 la Produzione nella casella.

Durata della costruzione: 6 turni

Foresta: le Miniere possono essere costruite sulle caselle con Foresta. La Foresta viene disboscata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 10 turni

Giungla: le Miniere possono essere costruite sulle caselle con Giungla solo dopo

aver acquisito la tecnologia Lavorazione del bronzo. La Giungla viene disboscata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 13 turni

Palude: le Miniere possono essere costruite sulle caselle con Palude solo dopo aver acquisito la tecnologia Muratura. La Palude viene prosciugata e distrutta nel processo.

Tempo totale di costruzione: 12 turni

Risorse a cui dà accesso: le Miniere danno accesso al Ferro, al Carbone, all'Alluminio, all'Uranio, alle Gemme, all'Oro e all'Argento. Per saperne di più leggi la sezione "Risorse," a pag. 37.

Il Forte, un miglioramento speciale

Il Forte è un miglioramento speciale, costruito dai Lavoratori, che fornisce protezione alle unità militari in territorio amico. Il Forte si può costruire solo in caselle amiche o neutrali. È possibile costruirlo su qualsiasi risorsa, tuttavia eventuali miglioramenti presenti vengono eliminati nel processo. Il Forte è distrutto quando un'unità ostile entra nella casella o quando la casella entra a far parte del territorio di un'altra civiltà.

Bonus difensivo del Forte: 50%

CAMPO

Tecnologia richiesta: Trappole per animali

Tempo totale di costruzione: 6 turni

Risorse a cui dà accesso: Avorio, Pellicce, Cervi

SEGHERIA

Le segherie aumentano la resa di una foresta di 1 Produzione senza distruggere la foresta stessa.

Tecnologia richiesta: Ingegneria

Tempo totale di costruzione: 6 turni

Dove si può costruire: Foreste.

POZZO PETROLIFERO

Tecnologia richiesta: Biologia

Tempo totale di costruzione: 8 turni

Risorse a cui dà accesso: Petrolio (su terra; per accedere al petrolio nelle caselle marine occorre la Piattaforma petrolifera)

PASCOLO

Tecnologia richiesta: Allevamento di animali

Tempo totale di costruzione: 7 turni

Risorse a cui dà accesso: Cavalli, Bestiame, Pecore

PIANTAGIONE

Tecnologia richiesta: Calendario

Tempo totale di costruzione: 5 turni

Risorse a cui dà accesso: Banane, Tinture, Seta, Spezie, Zucchero, Cotone, Vino, Incenso

CAVA

Tecnologia richiesta: Muratura

Tempo totale di costruzione: 7 turni

Risorse a cui dà accesso: Marmo

Base commerciale

Una Base commerciale aumenta la resa di una casella di 2 Oro. Non dà accesso ad alcuna risorsa.

Tecnologia richiesta: Trappole per animali

Tempo totale di costruzione: 8 turni

Dove si può costruire: Prateria, Pianura, Deserto e Tundra

Saccheggiare strade e miglioramenti

Le unità nemiche possono "saccheggiare" strade e miglioramenti, rendendoli temporaneamente inservibili: niente risorse, niente bonus al movimento e così via. In questo caso è proprio come se le strade e il miglioramenti non fossero mai stati costruiti.

Un'unità può addirittura saccheggiare i miglioramenti della sua stessa civiltà, tipicamente per negarli a un nemico che sta per catturare una delle sue città.

Un'unità che saccheggia un miglioramento può ottenere un bonus in oro.

Riparare strade e miglioramenti

Un Lavoratore può riparare una strada o un miglioramento saccheggiati. Questo richiede 3 turni.

Pescherecci e Piattaforme petrolifere

I miglioramenti costruiti sull'acqua sono completamente distrutti quando vengono saccheggiati. Di conseguenza è impossibile ripararli; devono essere costruiti daccapo (la qual cosa consuma un'altra Chiatta). Proteggi i tuoi miglioramenti acquatici!

Miglioramenti dei Grandi Personaggi

I Grandi Personaggi possono costruire miglioramenti speciali. Per ulteriori informazioni leggi la sezione "Grandi Personaggi," a pag. 101.

ELENCO DELLE AZIONI DI UN LAVORATORE



Costruisci strada: costruisce una strada sulla casella attuale. Le strade possono essere costruite su una qualsiasi casella valicabile.



Costruisci ferrovia: costruisce una ferrovia nella casella attuale. Le ferrovie possono essere costruite su una qualsiasi casella valicabile.



Costruisci una fattoria: costruisce una Fattoria sulla casella attuale. Le Fattorie incrementano la produzione di Cibo della casella. Alcune risorse, come il Grano, possono essere sfruttate solo con le Fattorie.



Costruisci una miniera: costruisce una Miniera sulla casella attuale, migliorandone la resa. Alcune risorse, come il Ferro e le Gemme, possono essere sfruttate solo con le Miniere.



Costruisci una base commerciale: costruisce una Base commerciale sulla casella attuale. Le Basi commerciali incrementano la produzione di Oro della casella.



Costruisci una segheria: costruisce una Segheria sulla casella attuale (solo per caselle con Foresta). Le Segherie incrementano la resa in termini di Produzione.



Costruisci un pascolo: costruisce un Pascolo sulla casella selezionata. Alcune risorse, come i Cavalli e il Bestiame, possono essere sfruttate solo con i Pascoli.



Costruisci un campo: costruisce un Campo sulla casella selezionata, sfruttando risorse quali le Pellicce e i Cervi.



Costruisci una piantagione: costruisce una Piantagione sulla casella attuale. Le Piantagioni sono necessarie per accedere a molte delle Risorse di lusso.



Costruisci una cava: costruisce una Cava sulla casella attuale. Alcune risorse, come il Marmo, possono essere sfruttate solo con le Cave.



Costruisci un pozzo petrolifero: costruisce un pozzo petrolifero sulla casella di terra attuale. Consente lo sfruttamento della risorsa Petrolio.



Rimuovi la giungla: ordina al Lavoratore di disboscare la casella, eliminando la Giungla. In questo modo vengono rimossi anche tutti i benefici derivanti dalla Giungla.



Rimuovi la foresta: ordina al Lavoratore di disboscare la casella, eliminando la Foresta. In questo modo vengono rimossi anche tutti i benefici derivanti dalla Foresta.



Rimuovi la palude: ordina al Lavoratore di prosciugare la casella, eliminando la Palude.



Rimuovi strade e ferrovie: ordina al Lavoratore di eliminare dalla casella qualsiasi strada o ferrovia presente.



Ripara: ripara i danni causati dal saccheggio. I miglioramenti e le risorse della casella non possono essere sfruttati fino a riparazione avvenuta.



Costruisci automaticamente: automatizza tutte le azioni del Lavoratore. L'unità continuerà a lavorare da sola finché non annullerai manualmente l'automazione.

CHIATTA

Le Chiatte sono unità speciali di Lavoratori costruite solo nelle città costiere. Possono creare Pescherecci e Piattaforme petrolifere. A differenza dei Lavoratori terrestri, le Chiatte sono consumate nel processo di creazione di un miglioramento.



Costruisci una piattaforma petrolifera: ordina all'unità di creare una Piattaforma petrolifera su una casella marina con la risorsa Petrolio. L'unità viene sacrificata nel processo.



Pescherecci: la Chiatta costruirà un Peschereccio sulla risorsa marina, sacrificandosi nel processo.

POLITICHE SOCIALI

Le Politiche Sociali rappresentano il modo in cui hai deciso di governare il tuo popolo. Sarai un despota autoritario, pronto a sacrificare la libertà in cambio della disciplina e di una migliore produttività? Organizzerai la tua civiltà in modo che abbia un esercito potente o concentrerai al massimo gli sforzi sullo sviluppo della cultura e dei confini? Vuoi governare la tua civiltà in regime di monarchia o di democrazia? Esistono dieci percorsi tra cui scegliere, ciascuno focalizzato su uno specifico aspetto dell'arte del governo.

Le Politiche Sociali influenzano concretamente lo svolgimento della partita. Alcune incrementano la resa delle città, altre generano ricchezza, altre ancora possono aumentare l'efficacia delle unità militari. Nel gioco non ci sono politiche giuste o sbagliate da adottare: ciascuna politica può essere la più adatta in determinate circostanze o comunque la più adeguata al tuo stile di gioco. Provale tutte e scegli la migliore.



Le Politiche Sociali sono divise in 10 percorsi, ciascuno dei quali (una volta adottato) sblocca cinque diverse politiche. Sbloccando le cinque politiche riceverai i benefici descritti, che possono contribuire alla tua vittoria culturale.

Acquisire nuove Politiche Sociali

Puoi scegliere di sbloccare e adottare una Politica Sociale dopo aver accumulato una quantità sufficiente di Cultura, che varia in base al livello di difficoltà della partita che stai giocando. In difficoltà Colono, per esempio, la prima Politica si sblocca a 15 punti, mentre in difficoltà Principe a 25. Ai livelli ancora superiori la prima Politica Sociale costa ancora di più. Durante la partita, il costo di ogni Politica aumenta man mano che ne adotti sempre di più. Per sapere di quanta Cultura disponi e quanta ne serve per acquisire un'altra politica, posiziona il puntatore sull'icona Cultura nella barra di stato. Per ulteriori informazioni su come accumulare Cultura, consulta la sezione apposita.

Quando avrai accumulato sufficiente Cultura, riceverai un messaggio d'avviso. Clicca

sull'icona Politiche Sociali nell'angolo superiore destro (accanto ai Consiglieri) e richiama il pannello delle Politiche Sociali. Se in quel turno non desideri selezionare alcuna politica, clicca col pulsante destro sul messaggio per ignorarlo (attenzione, però: il gioco non te lo ricorderà più!). Nel pannello puoi scegliere se adottare un nuovo percorso o se sbloccare una nuova politica all'interno del percorso attuale. Per visualizzare tutte le politiche (e non solo quelle sbloccate), clicca su Visuale avanzata in fondo al pannello.

Una volta accumulata la quantità di Cultura necessaria, puoi cliccare sul pulsante Adotta per selezionare il percorso a esplorare. Prima di sbloccare le singole politiche, devi prima spendere dei punti per l'adozione del percorso. L'adozione in sé di un percorso fornisce immediatamente dei benefici. Le singole Politiche Sociali aggiungono altri bonus della stessa natura.

Alcuni percorsi (come Autocrazia e Uguaglianza) non possono essere adottati contemporaneamente. Inoltre, certi percorsi diventano disponibili solo nelle fasi più avanzate del gioco.

Percorsi delle Politiche Sociali

Esistono dieci percorsi tra cui scegliere, ciascuno espressione di un modo diverso di intendere l'arte del governo. Ciascun percorso fornisce dei bonus per il solo fatto di essere stato adottato. Le singole Politiche Sociali, una volta sbloccate, aggiungono altri effetti benefici.



Tradizionalismo

Il Tradizionalismo è un percorso adatto agli imperi meno vasti, poiché le sue politiche tendono a migliorare soprattutto la capitale. L'adozione del Tradizionalismo comporta subito un incremento di +2 Cibo a turno nella capitale. Il Tradizionalismo è disponibile sin dall'inizio della partita.

Libertà

La Libertà è adatta alle civiltà che desiderano espandersi rapidamente a scapito delle altre: la velocità di produzione di tutti i Coloni viene accelerata del 50%. La Libertà è disponibile sin dall'inizio della partita ed esclude l'adozione dell'Autocrazia.

Onore

Scegliendo il percorso dell'Onore si incrementa l'efficacia delle unità militari della civiltà. Con la sua adozione, questo percorso garantisce un bonus del 25% alla Forza di combattimento negli scontri contro i barbari. Inoltre verrai opportunamente avvisato ogni volta che un Accampamento barbaro compare in una casella già esplorata. L'Onore è disponibile sin dall'inizio della partita.

Devozione

La Devozione incrementa la Felicità e la Cultura della civiltà che l'adotta, conferendo subito un bonus di 2 punti alla Felicità della civiltà. La Devozione diventa disponibile con l'Epoca

classica ed esclude l'adozione del Razionalismo. Per i giocatori interessati alla vittoria culturale, si tratta di un buon percorso, perché fornisce bonus alla Cultura e contiene persino delle politiche gratuite.

Mecenatismo

Il Mecenatismo è un percorso utile per coloro che desiderano migliorare le proprie relazioni con le città-stato. Quando lo adotti, la tua Influenza sulle città-stato diminuisce con una velocità dimezzata rispetto alla norma. Il Mecenatismo diventa disponibile con l'Epoca medievale.

Commercio

Il Commercio fornisce benefici principalmente alle civiltà che danno più importanza alle flotte e a quelle focalizzate sulla produzione di Oro. Questo percorso aumenta del 25% la rendita d'Oro nella capitale. Il Commercio diventa disponibile con l'Epoca medievale.

Razionalismo

Il percorso del Razionalismo ottimizza l'uso e la generazione della Scienza e diventa disponibile con l'Epoca rinascimentale. L'adozione del percorso comporta immediatamente il verificarsi di un'Età dell'Oro della durata di 5 turni. Il Razionalismo esclude l'adozione della Devozione.

Uguaglianza

L'Uguaglianza fornisce bonus alla produzione di Cultura e degli Specialisti. Questo percorso riduce della metà la produzione di Infelicità da parte degli Specialisti. L'Uguaglianza diventa disponibile con l'Epoca rinascimentale ed esclude l'adozione dell'Autocrazia.

Ordine

I giocatori interessati alla creazione di vaste civiltà dovrebbero seguire il percorso dell'Ordine, poiché la forza di un impero dipende dal numero di città da cui è costituito. L'Ordine accelera la costruzione degli edifici del 25% e diventa disponibile con l'Epoca industriale.

Autocrazia

Questo percorso è adatto a coloro che non desiderano altro che schiacciare gli avversari sotto i propri stivali chiodati: è perciò ideale per i giocatori che perseguono la vittoria per dominio. L'Autocrazia riduce il costo di mantenimento delle unità del 33%, permettendo così di schierare, a parità di costi, un esercito più numeroso. Questo percorso diventa disponibile con l'Epoca industriale ed esclude l'adozione della Libertà e dell'Uguaglianza.

Vittoria culturale

Quando avrai esplorato completamente cinque diversi percorsi di Politiche Sociali avrai la possibilità di avviare il "Progetto Utopia". Portando a termine tale progetto conseguirai una Vittoria culturale!

CITTÀ-STATO

Le città-stato sono le entità politiche più piccole presenti in *Civilization V*. Esse non competono per la vittoria finale (quindi non sono tue avversarie, almeno in partenza), ma possono contribuire notevolmente alla *tua* vittoria o sconfitta. Puoi scegliere di mantenere dei rapporti amichevoli e così ottenere una serie di importanti benefici, di ignorarle e concentrarti su nemici più minacciosi o di conquistarle e annetterle al tuo impero. Sta a te decidere.

Tipi di città-stato

Esistono tre tipi diversi di città-stato. Se vi intratterai delle relazioni amichevoli o di alleanza, ciascuno di essi potrà fornirti benefici differenti.

Acculturata

Una città-stato acculturata potrà fornirti Cultura extra.

Marittima

Una città-stato marittima potrà fornirti del Cibo extra.

Militaristica

Una città-stato militaristica potrà fornirti unità militari extra.

Comunicare con le città-stato

Per comunicare con una città-stato, devi anzitutto trovarla. Quando una tua unità si imbatte in una città-stato, questa dichiarerà a quale tipo appartiene e spesso ti offrirà anche un dono in Oro. Ecco un altro buon motivo per esplorare il mondo!

Dopo il primo incontro, la città-stato potrebbe contattarti di tanto in tanto per chiederti di compiere delle "missioni." Se invece vuoi essere tu a contattarla, puoi cliccare su di essa oppure accedervi tramite il pannello della Diplomazia.

Influenza sulle città-stato

Le tue relazioni con le varie città-stato sono misurate in termini di "punti Influenza" (PI). Di solito partono da zero e le tue azioni possono farli aumentare o diminuire (sì, puoi accumularne anche un buon numero negativo!). La tua Influenza corrente è riportata sulla bandiera di ogni città-stato.

ORO: IL REGALO PIÙ GRADITO!

Uno dei metodi più efficaci per incrementare la tua Influenza su una città-stato è donarle dell'Oro. Per donare Oro a una città-stato, clicca su di essa e poi seleziona la voce appropriata dal menu.



DONARE UNITÀ

Alle città-stato è possibile donare anche delle unità. Un modo per farlo è spostare l'unità desiderata all'interno del territorio della città-stato e poi cliccare sul pulsante Regala unità nel menu delle azioni dell'unità. Di solito, comunque, l'Oro è maggiormente apprezzato, a meno che non sia la città-stato stessa a richiedere delle unità.

NON FARE NULLA

Se non fai nulla, col tempo la tua Influenza sulla città-stato tenderà a zero: in particolare, se l'Influenza è un numero positivo, a ogni turno si ridurrà gradatamente, se invece è negativa, a ogni turno aumenterà un poco (la misura esatta varia a seconda della personalità della città-stato). Quindi, se vuoi mantenere relazioni amichevoli con una città-stato, dovrai periodicamente donarle dell'Oro o compiere delle missioni per suo conto.

SCONFINAMENTO

Fai attenzione, perché perderai parecchi punti Influenza a ogni turno per ogni tua unità che abbia "sconfinato" nel territorio di una città-stato, a meno che le relazioni non siano amichevoli: in quel caso potrai attraversare il suo territorio senza patire conseguenze.

Livelli di Influenza

GUERRA PERMANENTE

Hai talmente irritato la città-stato che non accetterà mai di siglare una pace con te. Questo accade se hai annesso troppe città-stato confinanti. Quelle ancora indipendenti si alleeranno fra di loro per cercare di spazzarti via dalla faccia del pianeta. Non vogliono semplicemente avere nulla a che fare con te: l'unica opzione è combattere.

GUERRA

Se sei in guerra con una città-stato la tua Influenza nei suoi confronti resterà negativa e puoi star certo che non ti faranno mai un regalo. Tuttavia, a meno che non si tratti di una guerra permanente o che tu sia alleato con uno dei suoi nemici, una città-stato accetterà sempre una proposta di pace.

NEUTRALE

La città-stato non ti ama né ti odia particolarmente. Puoi donare dell'Oro o compiere delle missioni per incrementare la tua Influenza o sconfinare nel suo territorio per ridurla.

AMICI

Se sei amico di una città-stato questa ti offrirà periodicamente dei doni: se è acculturata ti darà Cultura; se è marittima, cibo; se è militarista, la città-stato ti regalerà unità militari.

ALLEATI

Un'alleanza con una città-stato fornisce gli stessi vantaggi dell'amicizia, ma amplificati. Inoltre, la città-stato ti elargirà tutte le sue Risorse di lusso e strategiche. Le città-stato possono allearsi con una sola civiltà per volta: se ve ne sono più di una nella posizione di allearsi con la città-stato, questa stringerà il patto con la civiltà dall'Influenza maggiore.

Missioni delle città-stato

Ogni tanto una città-stato può annunciare una "missione": può darsi che sia tormentata dai barbari, o che desideri conoscere una Meraviglia naturale, o magari cerca alleati perché è stata attaccata da un'altra civiltà.

Completando la missione prima di altre civiltà, guadagnerai punti Influenza nei confronti della città-stato.

Guerra alle città-stato

Puoi dichiarare guerra a una città-stato in qualsiasi momento. Per farlo puoi usare il Pannello della diplomazia oppure ordinare semplicemente a una delle tue unità di attaccare una città-stato o una delle sue unità. Per offrire la pace, puoi cliccare sulla città-stato o avviare le trattative tramite il pannello della Diplomazia.

Ricorda che se attacchi troppe città-stato, alcune ti dichiareranno guerra permanente e non potrai più fare pace con loro. Se non sei preparato, quest'eventualità può risultare decisamente sgradevole.

Liberare una città-stato

Se un'altra civiltà ha catturato una città-stato e tu la conquisti, hai l'opzione di "liberarla". Così facendo aumenterai di parecchio la tua Influenza su di essa. Inoltre quella città-stato voterà sempre per te alle elezioni per il "Leader del Mondo" (v. sotto).

Vittoria diplomatica

La vittoria diplomatica si ottiene vincendo nelle elezioni per la carica di Leader del Mondo dopo la creazione dell'ONU. Se opti per questa soluzione, ricorda che ciascuna città-stato voterà per colui che gode della maggiore Influenza su di essa, a meno che non sia stata "liberata", nel qual caso voterà per il suo liberatore (per ulteriori informazioni, consulta la sezione dedicata alla vittoria).

GRANDI PERSONAGGI



I Grandi Personaggi sono gli artisti, i mercanti, gli ingegneri, gli scienziati e i guerrieri che, da soli, sono in grado di modificare il corso della storia di una civiltà. Si tratta di personalità come Leonardo Da Vinci, Andrew Carnegie, Louis Pasteur, Robert E. Lee. I Grandi Personaggi sono estremamente potenti. I Grandi personaggi sono *fighi*!

Esistono cinque tipi di Grandi Personaggi: Grandi Artisti, Grandi Ingegneri, Grandi Mercanti, Grandi Scienziati e Grandi Generali. I primi quattro funzionano allo stesso modo, mentre i Grandi Generali si distinguono sia per

come vengono generati sia per il loro impatto sulla partita. Dei Grandi Generali discuteremo più diffusamente in seguito; per ora esaminiamo gli altri quattro tipi di Grandi Personaggi.

Creazione dei Grandi Personaggi

I Grandi Artisti, Ingegneri, Mercanti e Scienziati sono creati nelle città dagli Specialisti e dalle Meraviglie, che generano punti Grandi Personaggi (GP). Le città possono generare uno o più tipi di punti GP, o anche nessuno. Ogni tipo di punti GP è memorizzato separatamente: ad esempio, poniamo che Kyoto generi ogni turno 1 punto GP Artista e 2 punti GP Ingegnere. Dopo 3 turni la città avrà 3 punti Artista e 6 punti Ingegnere; i due punteggi sono conteggiati indipendentemente.

Quando una città dispone di sufficienti punti GP di un certo tipo, questi vengono spesi per generare un Grande Personaggio di quel tipo. A quel punto, il numero di punti GP necessari per generare un altro Grande Personaggio aumenta *in tutte* le città di quella civiltà.

Ipotizziamo che al giocatore servano 10 punti GP per ottenere un Grande Personaggio. Riprendendo l'esempio precedente, in 5 turni Kyoto accumulerebbe punti GP Ingegnere sufficienti a creare un Grande Ingegnere. Dopo la sua creazione, Kyoto avrebbe 0 punti Grande Ingegnere e 5 punti Grande Artista, ma per ottenere il Grande Personaggio successivo sarà costretta ad arrivare, poniamo, a 15 punti. Otto turni dopo Kyoto disporrebbe di 13 punti Grande Artista e 16 punti Grande Ingegnere, generando così un altro Grande Ingegnere.

Ricorda che l'edificio Giardino accelera i tempi di generazione dei Grandi Personaggi, mentre l'adozione della Politica Sociale "Codice del guerriero" fornisce immediatamente un Grande Generale.

Abilità dei Grandi Personaggi

Ciascun tipo di Grande Personaggio può vantare tre abilità (ma v. anche la sezione "Grandi Generali," a pag. 63):

- può essere sacrificato per dare il via a una Età dell'Oro (vedi pag. successiva);
- può essere sacrificato per costruire un miglioramento speciale;
- dispone di altre abilità speciali.

Nota: il nome dei Grandi Personaggi non influisce in alcun modo sul gioco: Beethoven e Da Vinci sono entrambi Grandi Artisti e godono entrambi degli stessi poteri.

ETÀ DELL'ORO

Un'Età dell'Oro è un periodo in cui una civiltà è particolarmente produttiva. Durante un'Età dell'Oro, le caselle che generano Oro rendono 1 Oro in più e le caselle che generano Produzione (martelli) rendono 1 martello in più (ma naturalmente questo non ha alcun effetto se nessun cittadino sfrutta tali caselle). La durata di un'Età dell'Oro dipende dalla difficoltà e dalla velocità del gioco e si riduce ogni volta che un Grande Personaggio ne avvia una (il numero di turni, comunque, non scende mai sotto i 3). Il Grande Personaggio utilizzato per dare il via a un'Età dell'Oro viene consumato nel procedimento.

MIGLIORAMENTI SPECIALI

I Grandi Personaggi possono essere sacrificati anche per costruire dei miglioramenti speciali su caselle all'interno dei confini della tua civiltà. Gli effetti del miglioramento speciale dipendono dal Grande Personaggio sacrificato: se è un Grande Artista il miglioramento produrrà Cultura, se è un Grande Mercante produrrà Oro e così via.

Per poter esercitare i propri effetti, il miglioramento speciale deve essere sfruttato. Esso inoltre può essere saccheggiato e riparato come qualsiasi altro miglioramento. Anche se costruito sopra una risorsa, il miglioramento speciale *non* darà accesso a quella risorsa.

Nota: per costruire un miglioramento speciale, dovrai far uscire il Grande Personaggio dalla città e fargli raggiungere la casella desiderata.

ABILITÀ SPECIALE

Le abilità speciali dei Grandi Personaggi possono avere un forte impatto sulla partita. Ancora una volta, le abilità speciali sono differenti a seconda del tipo di Grande Personaggio. Alcune abilità speciali (ma non tutte) comportano il sacrificio del Grande Personaggio.

Grande Artista



MIGLIORAMENTO SPECIALE: PUNTO DI RIFERIMENTO

I Punti di riferimento forniscono tanta Cultura extra alla città.

ABILITÀ SPECIALE: BOMBA CULTURALE

I Grandi Artisti possono lanciare una "bomba culturale" su una casella interna o adiacente ai tuoi confini. Quella casella e i sei esagoni circostanti verranno subito inglobati nel tuo territorio. Le Bombe culturali sono in grado di "convertire" caselle nemiche in caselle alleate, ma non possono convertire le città nemiche, anche se queste potrebbero però improvvisamente trovarsi isolate in territorio nemico. Convertire le caselle nemiche non comporta automaticamente una dichiarazione di guerra, anche se alcune civiltà potrebbero considerarlo un atto di aggressione. Ricorda che non esiste un limite al numero di volte in cui una casella può passare di mano durante la partita: nulla vieta che un altro Grande Artista la riconverta in favore della sua civiltà.

Grande Ingegnere



MIGLIORAMENTO SPECIALE: MANIFATTURA

I Grandi Ingegneri possono essere sacrificati per costruire una Manifattura. Una volta sfruttate, le Manifatture generano grandi quantità di Produzione (martelli) a vantaggio della città.

ABILITÀ SPECIALE: ACCELERA LA PRODUZIONE

I Grandi Ingegneri possono essere sacrificati per far compiere un'accelerazione improvvisa alla produzione cittadina. Lo scatto di produttività si applica a qualsiasi cosa sia attualmente in produzione (unità, edificio, Meraviglia). In genere questo sarà sufficiente a terminare immediatamente la costruzione di qualsiasi cosa tranne le Meraviglie più colossali, e anche in quest'ultimo caso il tempo di produzione sarà drasticamente ridotto.

Grande Mercante



MIGLIORAMENTO SPECIALE: DOGANA

I Grandi Mercanti possono essere sacrificati per costruire una Dogana. Una volta sfruttate, le Dogane generano parecchio Oro extra per la propria città.

ABILITÀ SPECIALE: MISSIONE COMMERCIALE

I Grandi Mercanti possono essere sacrificati all'interno dei confini di una città-stato per eseguire una Missione commerciale con la città-stato stessa. Questo ti permette di guadagnare un'enorme quantità d'oro e migliora le relazioni della tua civiltà con quella città-stato.

Grande Scienziato



MIGLIORAMENTO SPECIALE: ACCADEMIA

I Grandi Scienziati possono essere sacrificati per costruire un'Accademia. Una volta sfruttate, le Accademie forniranno alla città Scienza extra.

ABILITÀ SPECIALE: SCOPRI NUOVA TECNOLOGIA

I Grandi Scienziati possono essere sacrificati per acquisire immediatamente una nuova tecnologia. La tecnologia gratuita non dev'essere necessariamente quella che stai studiando in quel momento: puoi sceglierne una qualsiasi, a patto che sia disponibile.

Il Grande Generale



Un Grande Generale è un po' diverso dagli altri Grandi Personaggi. Invece di essere generati in una città dagli specialisti, i Grandi Generali sono generati dal combattimento. Ogni volta che una delle tue unità militari guadagna XP, la tua civiltà genera punti Grande Generale. Quando ne hai accumulati abbastanza viene creato un Grande Generale. A quel punto, però, la quantità di punti necessaria per ottenerne un altro aumenta (nota: se un'unità esperta muore, una parte degli XP che aveva guadagnato viene rimossa dal totale dei punti Grande Generale). Puoi ottenere un Grande Generale anche adottando la Politica Sociale "Codice del guerriero" o completando la costruzione della Porta di Brandeburgo.

MIGLIORAMENTO DEL GRANDE GENERALE: CITTADELLA

La Cittadella fornisce un importante bonus difensivo a qualsiasi unità la occupi e danneggia le unità nemiche che terminino il turno accanto a essa. Nota: gli effetti della Cittadella si producono solo se si trova all'interno del tuo territorio. Se venisse lanciata una Bomba culturale contro di essa, passerebbe al nemico e produrrebbe i suoi effetti per lui.

ABILITÀ SPECIALE: BONUS AL COMBATTIMENTO

I Grandi Generali forniscono un bonus al combattimento a tutte le unità alleate nel raggio di 2 caselle. Il bonus si applica a tutti i tipi di combattimento: in mischia, a distanza, in difesa e così via.

Spostamento dei Grandi Personaggi

I Grandi Personaggi possono spostarsi sulla mappa come qualsiasi altra unità. Ricorda che sono unità non combattenti, il che significa che, mentre non possono fermarsi su una casella già occupata da unità dello stesso tipo (Coloni, Lavoratori), possono però fermarsi su una casella occupata da un'unità militare. Se un'unità nemica entra in una casella che contiene un Grande Personaggio, questo sarà automaticamente distrutto (non catturato).

Oro

Ah, l'oro! L'Oro è una cosa meravigliosa. Lo puoi usare per rafforzare il tuo esercito, finanziare una rete stradale, acquistare edifici e Meraviglie, comprare l'amicizia di una città-stato o corrompere una civiltà nemica.

Può anche darsi che "il denaro non possa comprare l'amore", ma può comprare un sottomarino armato di missili nucleari, che non è poco.

Come ottenere Oro

L'Oro si può ricavare da tante fonti diverse. La maggior parte dell'Oro proviene dalla caselle sfruttate intorno alle tue città, ma vi sono altri modi per ottenerlo.

Tipi di terreno

Le seguenti caselle forniscono Oro quando sfruttate:

- **Costa**
- **Oceano**
- **Fiume**
- **Meraviglie naturali**
- **Oasi**

Risorse

Tutte le risorse (e in modo particolare l'Oro!) forniscono Oro quando sfruttate.

Basi commerciali

Costruisci una Base commerciale per migliorare la resa in Oro di una casella.

Edifici

Molti edifici (Mercati, Banche, ecc.) incrementano la produzione di Oro delle città, specialmente se vi si assegnano Specialisti mercanti.

Meraviglie

Alcune Meraviglie forniscono o aumentano la rendita d'oro di una città. Prova con Machu Picchu e il Colosso!

Inoltre, se stai costruendo una Meraviglia e questa viene completata da un'altra civiltà prima di te, otterrai un indennizzo in Oro (l'ammontare preciso dipende da quanto eri vicino al completamento della costruzione).

Rotte commerciali

Se una città è collegata alla tua capitale con una strada e/o un Porto, quella città ha una "rotta commerciale" con la capitale. Ogni rotta commerciale fornisce ogni turno una certa quantità d'oro, a seconda delle dimensioni delle due città.

BLOCCO NAVALE

Un'unità navale nemica posizionata entro un raggio di 2 caselle da una città portuale mette in atto un "blocco navale"; questo annullerà gli effetti della rotta commerciale finché l'unità non si allontanerà o non verrà distrutta.

Accampamento barbaro

Ogni volta che disperdi un Accampamento barbaro guadagnerai un po' d'oro.

Antiche rovine

Se esplorate, le Antiche rovine potrebbero riservare una sorpresa in Oro.

Città-stato

Le città-stato possono donare dell'Oro in occasione del primo incontro. Se stringerai un rapporto di amicizia, potrebbe seguire a compiere gesti simili. Per saperne di più leggi la sezione "Città-stato," a pag. 98.

Saccheggiare miglioramenti nemici

Riceverai un modesto quantitativo d'Oro anche saccheggiando i miglioramenti nemici.

Catturare città

Quando catturi una città-stato, o una città che appartiene a un'altra civiltà, puoi guadagnare un bel po' d'oro.

Diplomazia

Puoi ricevere dell'Oro (una somma versata una tantum o a rate, per 20 turni) anche nel corso delle negoziazioni con le altre civiltà.

Eseguire una Missione commerciale

Un Grande Mercante può eseguire una missione commerciale in una città-stato. Il Grande Mercante verrà consumato, ma tu riceverai un bel po' d'Oro (v. la sezione "Grandi Personaggi," a pag. 101).

Spendere l'Oro

Esistono mille modi di spendere il tuo Oro.

Mantenimento di edifici e unità

Le unità e gli edifici presentano entrambi dei "costi di mantenimento" o manutenzione da pagare a ogni turno. Per conoscerne l'ammontare esatto, consulta le voci relative ai singoli edifici e alle singole unità. Nota: i costi di mantenimento variano col livello di difficoltà della partita.

Manutenzione delle strade

Per ogni casella su cui è costruita una strada, si spende dell'Oro per la sua manutenzione. Se, espandendoti, inglobi nel tuo territorio strade costruite dal nemico, da quel momento dovrai pagare anche per la loro manutenzione.

Acquistare caselle

Puoi espandere i tuoi confini anche acquistando singole caselle. Per farlo vai nella Schermata della città e clicca sul pulsante **Acquista una casella**. Sulla mappa saranno visualizzati tutti gli esagoni disponibili per l'acquisto. Clicca su quella desiderata per acquistarla e pagarne il relativo prezzo.

Acquistare unità, edifici e Meraviglie

Puoi spendere il tuo Oro anche per acquistare unità, edifici e Meraviglie nelle città. Clicca su un elemento e, se puoi permettertelo, la città lo costruirà immediatamente, mentre il suo costo sarà dedotto dalle tue casse.

Nota: i "progetti" (Progetto Utopia, Progetto Manhattan, ecc.) non possono essere acquistati.

Aggiornare le unità obsolete

Nel corso della partita acquisisci nuove tecnologie che ti permettono di creare unità militari superiori a quelle che potevi addestrare in precedenza. Quando questo accade avrai l'opzione di "aggiornare" le vecchie unità, trasformandole nelle versioni più moderne e potenti. Così, ad esempio, una volta appresa la Lavorazione del ferro puoi aggiornare i tuoi Guerrieri trasformandoli in Spadaccini. Ogni aggiornamento costa una certa quantità d'oro, che varia a seconda della potenza dell'unità aggiornata.

Per poter essere aggiornata, l'unità deve trovarsi nel tuo territorio. Quando una delle tue unità può essere aggiornata, nel suo Elenco di azioni comparirà il pulsante **Aggiorna**.

Guadagnarsi l'amicizia delle città-stato

Se vuoi migliorare le tue relazioni con una città-stato, un modo semplice per farlo è donarle dell'Oro. Quanto più Oro donerai, tanto maggiore sarà l'Influenza guadagnata sulla città.

Diplomazia

Puoi offrire Oro alle altre civiltà per tanti motivi: per effettuare uno scambio di risorse, per esempio, oppure per convincerle a firmare la pace, oppure ancora per corromperle e spingerle ad attaccare un'altra civiltà. L'Oro è estremamente utile nelle negoziazioni.

L'Oro può essere offerto o ricevuto in due modalità: una tantum o a rate.

PAGAMENTO UNICO

Un Pagamento unico è proprio quello che il termine lascia intendere. Puoi versare o ricevere una somma d'oro in un'unica soluzione.

PER TURNO

È possibile anche negoziare un pagamento che si svolge lungo un certo arco di tempo (il numero preciso di turni dipende dalla velocità della partita corrente). Per esempio, potresti proporre a un'altra civiltà di versarle 5 Oro ogni turno per 30 turni. Accordi di questo tipo vengono annullati nel momento in cui le due civiltà entrano in guerra fra loro.

Subire un saccheggio

Quando i dannati barbari attaccano con successo una delle tue città, tu ne mantieni comunque il controllo, ma loro "saccheggiano" una parte del tuo oro.

Perdere una città

Se invece è una civiltà o una città-stato a conquistare una tua città, essa si prenderà non solo l'Oro, ma anche la città.

Esaurire l'Oro

Se le tue casse sono vuote e hai un bilancio negativo, la differenza verrà colmata sottraendo una quantità corrispondente di Scienza. Attenzione: ciò potrebbe rallentare significativamente l'acquisizione di nuove tecnologie, lasciandoti estremamente vulnerabile agli attacchi di vicini più progrediti. Riporta il bilancio in attivo il prima possibile!

FELICITÀ

La Felicità misura la soddisfazione dei tuoi cittadini. Di regola, più numerosa è la popolazione, più sono tutti scontenti. Una popolazione infelice non cresce molto rapidamente, mentre una popolazione *molto infelice* influenza negativamente anche la forza dei tuoi eserciti.

La Felicità della tua civiltà è mostrata sulla barra di stato nella schermata principale (all'angolo superiore sinistro). Tienila sempre d'occhio. Se raggiunge lo zero, il tuo popolo diventerà irrequieto. Se scende sotto lo zero, sei nei guai. Posizionando il puntatore su questo indicatore, ottieni tra l'altro un'eccellente istantanea della Felicità della tua popolazione.

Felicità iniziale

La quantità di Felicità iniziale del tuo popolo dipende dal livello di difficoltà della partita. Nel momento in cui fondi la tua prima città, essa comincerà a diminuire.

Quali sono le cause dell'infelicità

Le cause dell'infelicità sono le seguenti:

- **La popolazione in sé:** quanto più la tua civiltà si espande, tanto più la gente diventa infelice e ha bisogno di sempre più cose per divertirsi.
- **Il numero delle città:** l'infelicità cresce col numero delle città. In altre parole, una civiltà con due città di popolazione 1 è più infelice di una civiltà con una città di popolazione 2, anche se la popolazione complessiva è uguale;
- **Le città annesse:** conquistare e annettere città nemiche non rende particolarmente felice la tua popolazione.

Quali sono le cause della Felicità

Le cause di Felicità sono le seguenti:

- **Meraviglie naturali:** ogni Meraviglia naturale scoperta incrementa in modo permanente la Felicità della tua popolazione.
- **Risorse di lusso:** puoi ottenerle costruendo miglioramenti sulle risorse presenti nel tuo territorio o con scambi commerciali con altre civiltà. Ogni tipo distinto di risorsa aumenta la felicità della popolazione (ma avere più copie della stessa risorsa non fornisce alcun vantaggio).
- **Edifici:** alcuni edifici incrementano la Felicità della popolazione. Tra questi vi sono il Colosseo, il Circo, il Teatro e altri. Ogni edificio costruito in una qualsiasi città contribuisce alla Felicità complessiva (quindi, a differenze delle Risorse di lusso, due Colossei producono il doppio della Felicità);
- **Meraviglie:** alcune Meraviglie, come Notre-Dame e i Giardini Pensili, possono contribuire alla Felicità della popolazione.
- **Politiche Sociali:** le politiche del percorso Devozione generano molta Felicità. Lo stesso vale per alcune politiche di altri percorsi.
- **Tecnologie:** le tecnologie in sé non generano Felicità, ma sbloccano edifici, Meraviglie, risorse e Politiche Sociali che invece lo fanno.

Livelli di infelicità

Esistono due livelli di infelicità. Nessuno dei due è molto piacevole.

Infelice



Quando la Felicità ha un valore negativo e la sua icona appare triste, la popolazione è "infelice". Una popolazione infelice cresce a un tasso sensibilmente ridotto, ma non vi sono altri effetti negativi.

Molto infelice



Quando la Felicità ha un valore negativo e la sua icona appare adirata, la popolazione è "molto infelice". In questi casi, le città smettono del tutto di crescere, non è possibile costruire Coloni e le unità militari subiscono pesanti penalità in combattimento.

Ricorda che l'infelicità non è uno stato permanente. Non importa se al momento i tuoi cittadini ti odiano: è sempre possibile aumentare la loro felicità attraverso i metodi che abbiamo descritto.

ETÀ DELL'ORO

In certi periodi, alcune civiltà sembrano scoppiare di energia e vitalità. Il popolo diventa sempre più produttivo, i progressi tecnologici si susseguono a un ritmo vertiginoso e la nazione s'impone come faro culturale nel mondo. L'Italia rinascimentale è uno di questi casi, gli Stati Uniti della seconda metà del XX secolo un altro. In *Civilization V*, periodi di questo genere sono chiamati Età dell'Oro.

Inizio di un'Età dell'Oro



Esistono diversi modi per entrare in un'Età dell'Oro:

Sacrificare un Grande Personaggio: sacrificando un Grande Personaggio, si entra immediatamente in un'Età dell'Oro;

Fondo di Felicità: se la tua civiltà genera più Felicità di quanta ne serva per mantenere il popolo Felice, la Felicità in eccesso va a costituire un "fondo di Felicità". Quando questo fondo supera una certa soglia, si entra in un'Età dell'Oro. (Se invece la popolazione è infelice, viene sottratta Felicità al fondo.)

Effetti dell'Età dell'Oro

Durante l'Età dell'Oro, le caselle che producono Oro producono più Oro e le caselle che generano Produzione generano più Produzione. Al termine dell'Età dell'Oro, Oro e Produzione tornano ai livelli ordinari.

Durata dell'Età dell'Oro

Le Età dell'Oro dovute al fondo di Felicità durano 10 turni. Quelle dovute al sacrificio di un Grande Personaggio durano di meno. Le Età dell'Oro dovute ai Grandi Personaggi durano sempre meno ogni volta che consumi un Personaggio per avviarne una, ma la loro durata non scende mai sotto i 3 turni.

MERAVIGLIE

Le Meraviglie sono edifici, invenzioni o concetti straordinari, che hanno resistito alla prova del tempo e cambiato il mondo per sempre. Per costruire una Meraviglia occorrono molto tempo ed energia, ma una volta completata fornirà alla civiltà molti benefici.

Esistono due tipi di Meraviglie: le Grandi Meraviglie e le Meraviglie Nazionali.

Grandi Meraviglie

Le Grandi Meraviglie sono uniche: nel corso della partita possono essere costruite una volta sola. Ad esempio, il Grande Faro è una Grande Meraviglia; chiunque lo costruisca per primo è anche l'unico a poterlo costruire. Le Grandi Meraviglie di solito sono molto costose, ma possono influire in modo determinante sulla partita.

Perdere la gara alla costruzione

Se un'altra civiltà completa una Grande Meraviglia mentre la stai realizzando anche tu, la costruzione da parte tua cesserà e sarai parzialmente indennizzato con una quantità d'oro che dipende dal livello di sviluppo che avevi raggiunto. Questo non accade con le Meraviglie Nazionali, di cui ogni civiltà può avere la propria versione.

Meraviglie Nazionali

Le Meraviglie Nazionali possono essere costruite una volta sola da ciascuna civiltà. Questo significa che, per esempio, ciascuna civiltà può avere il proprio Poema patriottico, ma nessuna può crearne due.

Effetti delle Meraviglie

Le Meraviglie possono produrre una gran varietà di effetti. Una può incrementare notevolmente la produttività di una città, un'altra può rendere più felice la popolazione, un'altra ancora può accelerare la produzione di Grandi Personaggi e una quarta può aumentare la forza difensiva di tutte le città.

Per ulteriori informazioni consulta le voci delle singole Meraviglie nella Civilopedia.

Conquistare le Meraviglie

Quando conquisti una città, conquisti anche tutte le Grandi Meraviglie che contiene. Le Meraviglie Nazionali, invece, vengono distrutte.

Progetti

I Progetti sono tipi di costruzione simili alle Meraviglie che hanno delle funzioni particolari come gli altri edifici. Alcuni Progetti possono essere realizzati solo una volta da ciascuna civiltà come il Programma Apollo, altri possono essere costruiti più volte (come nel caso del Propulsore dell'astronave).

Al contrario delle Meraviglie, che forniscono alla tua civiltà dei bonus immediati al termine del completamento, i Progetti sbloccano altre caratteristiche o unità di gioco (come l'abilità di realizzare la bomba atomica) o sono componenti necessari a raggiungere un certo tipo di vittoria. Per ulteriori dettagli v. le sezioni "Cultura," a pag. 82; "Vittoria scientifica," a pag. 120.

Inoltre, al contrario di qualsiasi altra produzione cittadina, i Progetti *non possono* essere acquistati o accelerati.

DIPLOMAZIA

La diplomazia è molto importante in *Civilization V*. Il mondo è vastissimo, ma pieno di civiltà i cui leader sono astuti e determinati quanto te. Alcuni sono onesti, altri sono delle canaglie. Alcuni sono guerrafondai, altri preferiscono la pace. Tutti, però, vogliono vincere.

Con la diplomazia si può ottenere molto. È possibile farsi degli alleati e isolare i nemici. È possibile stringere patti offensivi o difensivi. È possibile favorire la ricerca di nuove tecnologie stipulando accordi di ricerca. È possibile porre fine a guerre divenute sconvenienti. È possibile ottenere tutto ciò bluffando con i creduloni e minacciando i timorosi.

Il mondo là fuori è grande e cattivo: se attaccherai automaticamente chiunque incontri, non durerai a lungo. A volte è meglio sedersi a discutere piuttosto che combattere, almeno finché l'interlocutore non ti volta le spalle e tu non sei pronto ad attaccarlo senza che sospetti nulla.

Chi può condurre la Diplomazia

Puoi parlare con una città-stato o con il leader di un'altra civiltà in qualsiasi momento dopo aver stabilito relazioni diplomatiche, il che accade automaticamente quando una tua unità o città s'imbattono in una città o unità dell'altra civiltà (in effetti, la possibilità di stabilire relazioni diplomatiche è uno dei principali motivi per cui devi esplorare il mondo). Quando hai stabilito relazioni diplomatiche con un'altra entità politica, potrai sederti con essa al tavolo delle trattative in qualsiasi momento, anche se non è detto che il tuo interlocutore muoia dalla voglia di vederti o parlare con te.

Una volta stabilite le relazioni diplomatiche, anche le altre civiltà e le città-stato possono tentare di avviare delle negoziazioni con te.

Avviare un contatto diplomatico

Per avviare delle negoziazioni, clicca sul pulsante del pannello della Diplomazia. Apparirà il pannello della Diplomazia, che riporta tutte le civiltà e le città-stato conosciute. Clicca su un interlocutore per parlargli. In alternativa, per contattare un'altra civiltà o una città-stato puoi cliccare sulla rispettiva bandiera.

Ciò che è possibile ottenere dipende innanzitutto dalla natura dell'interlocutore, ovvero se si tratti di una civiltà o di una città-stato.

Diplomazia con le altre Civiltà

Quando ti siedi a negoziare con un'altra civiltà, hai a disposizione le seguenti opzioni:

Dichiara guerra

Dichiara guerra a quella civiltà.

Negozia la pace

Se sei in guerra con quella civiltà, puoi negoziare la pace.

Scambi

Negozia un accordo commerciale con quella civiltà. Clicca qui per richiamare la schermata degli scambi.

Richiesta

Richiedi qualcosa all'altra civiltà. L'interlocutore acconsentirà se sei molto più potente di lui o se per qualche altro motivo la ritiene una scelta appropriata. Oppure può dichiararti guerra. Non si sa mai...

Discussione

Questo pulsante ti consente di iniziare un dialogo su una varietà di argomenti. A seconda delle circostanze, hai a disposizione varie opzioni: La risposta del leader avversario dipende dai suoi rapporti con te e da quanto gli risulta conveniente la tua proposta.

- Chiedi al leader di cooperare.
- Chiedi al leader di cooperare contro un'altra civiltà.
- Chiedi al leader di andare in guerra contro un'altra civiltà.
- Chiedi al leader di non costruire altre città vicino ai tuoi confini.

Esci

Clicca qui per abbandonare le trattative.



La schermata degli scambi



La schermata degli scambi ti permette di scambiare risorse, siglare accordi di ricerca o avviare altri tipi di trattative. Per accedere a certe opzioni, è necessario aver prima scoperto determinate tecnologie. Se non puoi negoziare su qualcosa, l'opzione corrispondente sarà oscurata. Posiziona il puntatore sopra una voce per saperne di più al riguardo.

La schermata degli scambi è divisa in due sezioni. A destra ci sei tu, a sinistra l'altra civiltà. In entrambi i casi è messo in evidenza ciò che potete scambiarvi.

Clicca sulle voci presenti nella tua sezione per offrirle al tuo interlocutore; clicca sulle voci presenti nella sua sezione per indicare cosa vuoi cambio. Per esempio, potresti offrire al leader avversario il Diritto di passaggio (concedi alle sue unità di entrare nel tuo territorio) in cambio del Diritto di passaggio (chiedi che le tue unità possano entrare nel suo territorio).

Tuttavia, non è detto che gli scambi siano equivalenti: puoi chiedere il Diritto di passaggio offrendo in cambio Oro o anche nulla. Una volta preparata la tua richiesta, clicca sul pulsante **Proponi** per presentarla all'altra civiltà. Se questa accetta, l'accordo ha effetto immediato. In caso di rifiuto puoi cliccare sul pulsante contrassegnato dalla dicitura "Cosa chiedi per concludere l'affare?" per domandare all'altro leader che cosa desidera. Nota: è possibile che il leader avversario non sia disposto a cedere qualcosa, a prescindere dalla tua offerta.

A volte saranno gli altri leader a farti delle proposte. In quel caso, tu puoi accettarle, rifiutarle o fare una controproposta. Per abbandonare le trattative, clicca sul pulsante **Esci**.

La durata di un Accordo commerciale varia in base alla velocità della partita: con ritmi di gioco più lenti il numero di turni sarà maggiore e viceversa. Le durate riportate qui sotto si riferiscono a una partita giocata a velocità standard.

Diritto di passaggio

Una volta scoperta la Scrittura, puoi negoziare il Diritto di passaggio con le altre civiltà (le città-stato non possono negoziare il Diritto di passaggio.) Finché l'accordo è in vigore, le unità dell'altra civiltà possono entrare nel tuo territorio senza scatenare automaticamente una guerra. Se l'accordo è bilaterale, le unità di ciascuna delle due civiltà potranno entrare liberamente nel territorio dell'altra. Il Diritto di Passaggio, comunque, non è sempre mutuo: è perfettamente possibile che una civiltà lo accordi a un'altra senza riceverlo a sua volta.

Il Diritto di passaggio dura per 30 turni. Scaduti i 30 turni, l'accordo dev'essere rinegoziato o decadrà.

Patto di Difesa

Una volta acquisita la tecnologia Codice cavalleresco puoi stabilire un Patto di Difesa. I Patti di Difesa sono sempre reciproci. Se uno dei firmatari viene attaccato, l'altro si ritrova automaticamente in guerra con l'aggressore.

Un Patto di difesa dura 30 turni. Scaduto il termine, l'accordo decade, a meno che non venga rinegoziato. Un Patto di Difesa è annullato se uno dei firmatari dichiara guerra a *una qualsiasi entità*.

Accordi di ricerca

Una volta scoperta la Filosofia, puoi negoziare Accordi di ricerca con le altre civiltà che conoscono la Filosofia. Un Accordo di ricerca costa oro a entrambi i partecipanti: se non hai la somma richiesta, non puoi stipularlo. Per tutta la durata dell'accordo, ogni civiltà riceve un bonus alla propria ricerca.

Gli Accordi di ricerca durano 30 turni. Se vuoi estenderne la durata per altri 30 turni, dovrai firmare un nuovo accordo e pagare altro Oro.

Cessione di città

Puoi scambiare città con altre civiltà. Normalmente le civiltà si rifiutano di mettere sul piatto le proprie città, a meno che non si trovano in circostanze terribili o il corrispettivo non sia ghiottissimo. Non è possibile cedere la propria capitale.

Le cessioni delle città sono *permanenti*.

Civiltà terze

Puoi chiedere al tuo interlocutore di interagire con altre civiltà note a entrambi. Per esempio, puoi chiedergli di dichiarare guerra o fare pace con una civiltà terza.

Risorse

Con le altre civiltà puoi anche scambiare Risorse strategiche o di lusso. L'altra civiltà ottiene tutti i benefici della risorsa scambiata per tutta la durata dell'accordo (30 turni).

Negoziare con le città-stato

Le città-stato sono soggetti molto più semplici delle civiltà, perciò le possibilità sul tavolo negoziale sono più limitate. Normalmente è possibile offrire loro Oro e beni, oppure dichiarare guerra o chiedere la pace. A volte saranno loro a chiederti dei favori. Per saperne di più leggi la sezione "Città-stato," a pag. 98.

Dichiarare guerra

Puoi dichiarare guerra a una città-stato o a un'altra civiltà tramite il pannello della Diplomazia o semplicemente attaccando una loro unità. In alternativa, puoi entrare nel loro territorio senza aver prima ottenuto il Diritto di passaggio.

Anche loro possono dichiararti guerra nello stesso modo.

Negoziare la pace

Quando sei in guerra, puoi offrire un accordo di pace accedendo al pannello della Diplomazia. Il tuo avversario potrebbe anche rifiutarsi di riceverti, nel qual caso si continuerà senz'altro a combattere.

Se invece vieni ricevuto, le città-stato accetteranno sempre un accordo di pace.

Se l'avversario è un'altra civiltà, la pace dev'essere negoziata tramite la schermata degli scambi. A seconda delle circostanze, in cambio della pace una fazione potrebbe offrire all'altra Oro, accordi, città e/o altre risorse.

Nota: anche il tuo avversario può prendere l'iniziativa e farti una proposta di pace. In genere è una buona idea verificare quello che intende offrirti prima di decidere la risposta.

VITTORIA E SCONFITTA

Esistono molti modi per vincere a *Civilization V*. Si può vincere grazie alla supremazia scientifica, diventando la prima civiltà a inviare un'astronave su Alpha Centauri. Oppure si possono sopraffare le altre civiltà con la propria superiorità culturale o abilità politica. Oppure puoi adottare l'approccio, sempre popolare, "schiaccia i tuoi nemici sotto le ruote del carro da guerra" e riportare una possente Vittoria per dominazione. In ogni caso, vince la civiltà che per prima soddisfa i requisiti per una vittoria.

È quindi importante, mentre si procede per la propria strada, tenere d'occhio anche i progressi delle altre civiltà: non c'è nulla di più irritante che essere sul punto di conquistare l'ultima città superstite del nemico, solo per assistere al suo completamento dell'astronave e a una inaspettata vittoria scientifica da parte sua.

Città-stato e vittoria

Le città-stato *non possono mai* vincere una partita di *Civilization V*. Solo le civiltà competono per la vittoria.

Come perdere

Esistono almeno tre modi per perdere a *Civilization V*.

Perdere la propria ultima città

Se anche la tua ultima città cade nelle mani di un'altra civiltà o di un'infuriata città-stato, la tua sconfitta è immediata. È piuttosto imbarazzante, perciò non lasciare che accada.

Vittoria di un'altra civiltà

Se un'altra civiltà raggiunge la vittoria in uno dei quattro modi illustrati sotto, la partita finisce e tu hai perso. Non importa se eri a un passo dall'ottenere tu stesso la vittoria: chi arriva primo vince, gli altri sono tutti sconfitti.

2050 e la fine del tempo

Se si giunge all'anno 2050 senza che nessuno abbia conseguito una delle vittorie illustrate sotto, la partita finisce automaticamente e vince la civiltà col punteggio più alto (vedi sotto).

Come vincere

Esistono almeno cinque modi per vincere a *Civilization V*.

Dominio

Vinci se sei l'ultima civiltà a possedere la propria capitale. In altre parole, se conquisti le capitali di tutte le altre civiltà mantenendo il controllo della tua, hai vinto. Attenzione alle sorprese, però. Supponiamo che in una partita a 5 giocatori tu catturi 3 capitali originali nemiche, ma il quinto giocatore ti attacchi a sorpresa e catturi la tua capitale mentre sei



impegnato altrove: in questo caso sarebbe lui a vincere immediatamente. In altri termini, non importa chi ha conquistato cosa: conta solo restare l'ultimo giocatore che mantiene il controllo della propria capitale.

Se hai perso la tua capitale originaria ma possiedi altre città, puoi ancora ottenere altri tipi di vittoria: culturale, scientifica o diplomatica. Non potrai tuttavia vincere per dominio finché non avrai riconquistato la tua capitale originaria.

DISTRUGGERE UNA CAPITALE ORIGINARIA

Detto in parole povere: non è possibile. Le capitali non possono mai essere distrutte. Possono essere soltanto *conquistate*, mai distrutte. Se anche provassi a sganciare una bomba atomica sulla città, al massimo potresti ridurne la popolazione a 1, ma la capitale non verrà distrutta. Fattene una ragione e vai per la tua strada. (Ricorda: puoi eliminare le altre civiltà distruggendo *oppure* conquistando tutte le loro città, quindi puoi spazzare via i tuoi nemici dalla faccia della Terra anche senza radere al suolo la loro capitale...)

CAPITALE ATTUALE E CAPITALE ORIGINARIA

Se la tua capitale originaria è stata conquistata, un'altra delle tue città verrà automaticamente proclamata capitale. La nuova capitale funzionerà esattamente come quella originaria, salvo per il fatto che *potrà* essere distrutta e che non conta ai fini della vittoria per dominio.

Se mai dovessi riconquistare la tua capitale originaria, essa riassumerebbe subito il suo ruolo di guida in seno alla civiltà.

Vittoria scientifica

La vittoria scientifica si ottiene scoprendo tutte le tecnologie necessarie per creare i componenti di un'astronave e assemblando quest'ultima nella capitale (trasferendovi i singoli componenti oppure costruendoli direttamente tutti lì).

COMPONENTI DELL'ASTRONAVE

I componenti dell'astronave sono costruiti e si spostano sulla mappa come qualsiasi altra unità. Ognuno di essi richiede la conoscenza di una determinata tecnologia avanzata. Sono unità non combattenti: se catturati saranno automaticamente distrutti. Una volta costruito un componente, bisogna ordinaragli di raggiungere la capitale. Quando il componente giunge nella capitale ti verrà chiesto se desideri aggiungerlo all'astronave in costruzione. Appena l'astronave sarà stata completamente assemblata, verrà lanciata nello spazio e tu avrai ottenuto la vittoria scientifica!

Vale la pena notare che i componenti dell'astronave non possono essere acquistati, né è possibile accelerarne la produzione. Devono essere costruiti in una città, turno dopo turno.

Vittoria culturale

Per ottenere una vittoria culturale occorre acquisire tutte le Politiche Sociali di almeno sei percorsi. Una volta fatto questo verrà sbloccato il Progetto Utopia. Completa il progetto e conseguirai la vittoria culturale. Non è possibile acquistare o accelerare questo progetto: dev'essere costruito turno dopo turno.

Vittoria diplomatica

Una volta scoperta la Globalizzazione, il giocatore può creare le Nazioni Unite. A questo punto, ogni pochi turni si terrà un'elezione per la posizione di Leader del Mondo. Non appena uno dei leader ottiene voti sufficienti per essere eletto Leader del Mondo, consegue automaticamente la vittoria diplomatica.

Il numero di voti necessari per ottenere la vittoria diplomatica dipende da quante civiltà partecipano alla partita.

CHI PUÒ VOTARE?

Tutte le civiltà e tutte le città-stato dispongono di un voto. La civiltà che possiede le Nazioni Unite dispone di *due* voti.

Le civiltà votano sempre per se stesse, *a meno che non siano state liberate*, nel qual caso votano per il proprio liberatore (vedi sotto).

Le città-stato votano per la civiltà con cui intrattengono le relazioni migliori, a meno che non siano state liberate, nel qual caso votano per il proprio liberatore.

LIBERAZIONE

Se conquisti una città-stato che era stata già conquistata da un'altra civiltà, puoi scegliere se annetterla, farne uno stato fantoccio o liberarla. Scegliendo di liberarla, sarai sicuro che essa voterà *sempre* per te alle elezioni della Nazioni Unite, indipendentemente dalla qualità delle vostre relazioni al momento del voto. Se la stessa città-stato è stata liberata più volte, voterà in favore del liberatore più recente.

Se una civiltà è stata eliminata e tu conquisti una delle sue ex-città, anche in questo caso potrai scegliere se annetterla, farne uno stato fantoccio o liberarla. In quest'ultimo caso, la civiltà tornerà in gioco. Una civiltà da te liberata voterà sempre per te alle elezioni delle Nazioni Unite. In caso di più liberatori, la civiltà voterà per quello più recente.

La fine del tempo

La partita finisce in ogni caso alla fine del 2050. Se nessuno è riuscito a vincere prima, si confrontano i punteggi di tutte le civiltà superstiti, dopodiché verrà annunciato il vincitore. Sarà sempre possibile continuare a giocare, ma la vittoria sarà stata assegnata definitivamente.

Il tuo punteggio

Nella maggior parte delle partite di *Civilization V*, una delle civiltà vincerà per aver conseguito una delle quattro vittorie possibili: dominio, vittoria scientifica, vittoria diplomatica, vittoria culturale. Se però nessun giocatore consegue una di queste vittorie entro il 2050, il vincitore sarà determinato sulla base del punteggio fin lì accumulato.

Se invece qualcuno vince prima del 2050, il punteggio servirà a determinarne la posizione in classifica nella Hall of Fame. Ecco come viene calcolato il punteggio.

Eliminazione

Se vieni eliminato, il tuo punteggio sarà pari zero. (Spiacenti.)

Tempo alla vittoria

Se vinci prima del 2050, riceverai un “moltiplicatore del punteggio”. Prima vinci, meglio è.

Punteggio

I punti si calcolano in base:

- a quante caselle sono contenute entro i tuoi confini (questo è il fattore che incide meno)
- al numero di città del tuo impero
- alla popolazione
- al numero di tecnologie scoperte
- al numero di Tecnologie future scoperte
- al numero di Meraviglie costruite (questo è il fattore che incide di più)

Dimensioni della mappa e difficoltà del gioco

Le dimensioni della mappa su cui si gioca determinano quanti punti ricevono le civiltà per il numero di caselle e di città e per la popolazione. La difficoltà prescelta determina il valore globale di tutti gli aspetti del gioco: più è alta, maggiore sarà il valore di tutte le cose. In altre parole, vincere in modo schiacciante al livello più facile probabilmente vale meno punti rispetto a una vittoria di misura al livello più difficile.

Il tuo punteggio attuale



È possibile visualizzare il punteggio di tutte le civiltà nel pannello della Diplomazia. Posizionando il puntatore sul tuo punteggio scoprirai quanto contribuiscono le singole voci (questo non vale, comunque, per le altre civiltà).

Nota che il punteggio non è permanente: nel corso di una partita può aumentare o diminuire. Costruendo una Meraviglia, otterrai dei punti. Se però quella città viene conquistata, i punti passeranno al nemico.

CAPITOLO 3: REGOLE AVANZATE

COMBATTIMENTO AEREO

Durante la Seconda Guerra Mondiale, l'aviazione s'impose come elemento dominante nell'arte della guerra. In un conflitto, l'aviazione funge da "moltiplicatore di forze" e la fazione in grado di stabilire la propria supremazia aerea sul campo di battaglia gode di un enorme vantaggio nei confronti dell'avversario.

Forse ancora più importante è diventato, nei moderni conflitti bellici, il bombardamento strategico e, con l'avvento dei missili nucleari, si è ormai in grado di spazzare una civiltà letteralmente via dalla faccia del pianeta.

L'aviazione gioca un ruolo essenziale per la vittoria anche in *Civilization V*.



Unità aeree

Esistono cinque tipi di unità aeree in *Civilization V*: elicotteri da guerra, missili, caccia, bombardieri e unità terrestri antiaeree. Gli elicotteri da guerra sono quelli che più assomigliano, per comportamento, alle normali unità militari terrestri e di essi parleremo successivamente.

I missili sono essenzialmente armi "una tantum": li si lancia, colpiscono il bersaglio e non ci sono più. I caccia servono principalmente a difendersi dalle unità aeree nemiche e a ripulire l'area del bersaglio da tutte le unità in grado di intercettare un attacco dal cielo, in modo da lasciare campo libero ai bombardieri; i bombardieri infliggono danni a bersagli terrestri (se non vengono intercettati); le unità di contraerea servono a difendersi dai caccia e dai bombardieri.

Elicotteri da guerra

Come detto sopra, gli elicotteri da guerra si comportano in modo molto simile alle normali unità terrestri. Essi sono estremamente efficaci contro i carri armati, ma sono vulnerabili al fuoco della contraerea.

Movimento degli elicotteri

Gli elicotteri da guerra possono sorvolare qualsiasi tipo di terreno, compresi le Montagne e il Ghiaccio, al costo di 1 PM a casella. Spendendo sempre 1 PM a casella, possono sorvolare anche le caselle marine costiere. Non possono invece sorvolare caselle di mare profondo, a meno di imbarcarsi.

Bonus anticarro

Gli elicotteri da guerra sono estremamente efficaci contro le unità corazzate: per questo motivo al giorno d'oggi la maggior parte dei carri è sempre accompagnata da grandi contingenti di moderna artiglieria antiaerea.

Basi aeree

Con l'eccezione degli elicotteri da guerra, tutte le unità aeree si spostano sulla mappa seguendo regole diverse rispetto alle unità terrestri e navali. Devono sempre usare come base una città amica. I caccia e alcuni bombardieri possono anche fare base nelle portaerei. I missili possono fare base nelle città, nei Sottomarini nucleari e negli Incrociatori lanciamissili. Le unità aeree non possono imbarcarsi (salvo gli elicotteri da guerra). Se devono attraversare lunghe distanze via mare, devono essere trasportate dall'unità appropriata: Portaerei, Incrociatore lanciamissili o Sottomarino nucleare.

Le unità di contraerea e gli elicotteri, invece, non hanno bisogno di fermarsi in una base. Esse si muovono sulla mappa come le altre unità e possono imbarcarsi.

Quali basi

CACCIA E JET DA COMBATTIMENTO

I Caccia e i Jet da combattimento possono fare base nelle città e nelle Portaerei.

BOMBARDIERI

I Bombardieri possono fare base nelle città e nelle Portaerei.

BOMBARDIERI INVISIBILI

I Bombardieri invisibili possono fare base soltanto nelle città.

BOMBARDIERI ATOMICI

I Bombardieri atomici possono fare base nelle città e nelle Portaerei.

TUTTI I MISSILI

I missili possono fare base nelle città, negli Incrociatori lanciamissili e nei Sottomarini nucleari.

Capienza delle unità navali

PORTAEREI

La Portaerei può trasportare fino a tre unità aeree (Caccia, Bombardieri e Bombardieri atomici).

INCROCIATORE LANCIAMISSILI

L'Incrociatore lanciamissili può trasportare fino a tre missili di qualsiasi tipo.

SOTTOMARINO NUCLEARE

Il Sottomarino nucleare può trasportare fino a due missili di qualsiasi tipo.

Raggruppamento delle unità aeree

Su una stessa casella può trovarsi un qualsiasi numero di missili, caccia e bombardieri. Queste unità non hanno limiti al raggruppamento. Esse possono inoltre occupare la stessa casella di unità militari o non combattenti.

Ricorda però che gli elicotteri e le unità antiaeree seguono le normali regole sul raggruppamento.

Raggio d'azione delle unità aeree

Al posto dei punti movimento, le unità aeree hanno un raggio d'azione; questo rappresenta la distanza massima dalla base entro cui possono eseguire missioni. Il raggio d'azione è anche la distanza massima che le unità possono percorrere quando si spostano da una base a un'altra. Un caccia, ad esempio, ha un raggio d'azione di 8 caselle. Questo significa che potrà compiere missioni su qualsiasi casella entro 8 esagoni dalla sua base attuale o che potrà cambiare base (città o Portaerei) purché anche questa si trovi nel raggio di 8 caselle.

Dopo aver cambiato base, le unità aeree non possono compiere altre missioni nel corso dello stesso turno.

Unità da ricognizione

Caccia, Jet da combattimento e Bombardieri invisibili dispongono di una speciale abilità Ricognizione. All'inizio del turno, tutto ciò che si trova entro il raggio di 6 caselle dalla loro base è visibile. La ricognizione non è una missione e non consuma PM: avviene automaticamente.

Missioni

Durante il suo turno, un'unità aerea può eseguire una singola "missione". Ci sono vari tipi di missioni: gli Attacchi aerei (attacchi a distanza contro bersagli a terra), lo spostamento da una base all'altra, l'intercettazione (difesa contro gli Attacchi aerei nemici) e la Distruzione delle difese antiaeree del nemico (per evitare che sia lui a eseguire intercettazioni). Alcune unità aeree possono eseguire solo un sottoinsieme di queste missioni.

Cambiamento di base

L'unità aerea si sposta verso una nuova base che si trova nel suo raggio d'azione.

Attacco aereo

L'unità aerea attacca un bersaglio a terra che si trova all'interno del suo raggio d'azione.

Distruzione difese antiaeree

Quando riceve l'ordine, l'unità aerea "spazza" una casella indicata come bersaglio e mette fuori combattimento tutte le unità nemiche in grado di intercettare attacchi dal cielo.

Intercettazione

L'unità aerea si prepara a difendere il territorio dagli attacchi aerei nemici (nota che le unità anti-aeree terrestri eseguono automaticamente l'intercettazione; non c'è bisogno di impartire loro un ordine esplicito).

Attacchi aerei

Quando un'unità riceve l'ordine di effettuare un attacco aereo contro una città o un'unità nemica, compirà la sua missione a meno che non venga intercettata. A differenza della maggior parte degli attacchi a distanza, tuttavia, l'unità che attacca può subire danni nel corso dell'attacco. (In altre parole, se provi a bombardare un Carro armato, esso potrebbe rispondere al fuoco e danneggiarti.) Se l'unità aerea sopravvive, allora torna alla base.

Missili e bombardieri realizzano gli attacchi aerei più potenti.

Intercettazione

I Caccia e i Jet da combattimento possono ricevere l'ordine di "intercettare" gli attacchi aerei nemici (l'artiglieria antiaerea e i SAM mobili lo fanno automaticamente, senza il bisogno di ricevere un ordine esplicito). Se un'unità aerea cerca di attaccare un bersaglio che si trova nel raggio d'azione di un'unità che può intercettare, quest'ultima farà fuoco sull'unità attaccante e la danneggerà. A meno che l'unità aerea non venga distrutta da quella intercettante, l'attacco aereo prosegue.

Lo stesso attacco aereo può essere intercettato da una sola unità di intercettazione. Avvenuto ciò, per quel turno l'unità non potrà operare altre intercettazioni (anche se certe promozioni possono alzare questo limite). Quindi, se ti aspetti che una casella sia destinata a essere l'obiettivo di più attacchi aerei, faresti bene a dislocare diversi caccia e unità antiaeree tutt'intorno.

Distruzione delle difese antiaeree

Quando vuoi attaccare un obiettivo difeso da molti caccia e unità AA, puoi usare uno dei tuoi caccia per eseguire una missione di Distruzione delle difese antiaeree contro quell'obiettivo: in questo modo "consumerai" la capacità del nemico di intercettare gli attacchi dal cielo. Se il caccia è intercettato da un caccia nemico le due unità combatteranno; l'una o l'altra potrà rimanere danneggiata o distrutta. Se il caccia è intercettato da un'unità di terra subirà comunque un danno, ma inferiore a quello che avrebbe subito un'unità impegnata in una missione di tipo Attacco aereo.

Missili

I missili sono un'arma una tantum. Essi possono compiere un'unica missione di attacco aereo contro un bersaglio, nel corso della quale, che riesca o meno, vengono distrutti. A differenza delle normali unità aeree, *i missili non possono essere intercettati*.

Elenco delle unità aeree

B-17



Forza: a distanza: 60

Raggio d'azione: 10

Costo: 520

Tecnologia richiesta: Radar

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: unità esclusiva americana; riceve il 50% di danni in meno se intercettata e un bonus di +25% nel combattimento contro le città.

Bombardiere



Forza: a distanza: 60

Raggio d'azione: 10

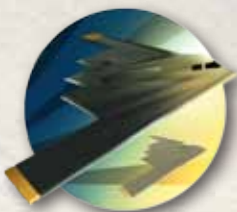
Costo: 520

Tecnologia richiesta: Radar

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: Nessuna

Bombardiere invisibile



Forza: a distanza: 80

Raggio d'azione: 20

Costo: 800

Tecnologia richiesta: Invisibilità

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: può compiere ricognizioni; inoltre riceve un bonus di +100% alle Manovre evasive.

Caccia



Forza: a distanza: 50

Raggio d'azione: 8

Costo: 420

Tecnologia richiesta: Volo

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: può intercettare altre unità e compiere missioni di Distruzione delle difese antiaeree e ricognizioni. Inoltre riceve un bonus nel combattimento contro gli elicotteri.

Elicottero da guerra



Forza: 50

Raggio d'azione: 6

Costo: 450

Tecnologia richiesta: Missilistica

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: ignora i costi di movimento dei vari tipi di terreno e riceve un bonus nel combattimento contro i Carri armati.

Jet da combattimento



Forza: a distanza: 70

Raggio d'azione: 10

Costo: 600

Tecnologia richiesta: Laser

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: può intercettare altre unità e compiere missioni di Distruzione delle difese antiaeree e ricognizioni. Inoltre riceve un bonus nel combattimento contro gli elicotteri.

Zero



Forza: 50

Raggio d'azione: 8

Costo: 420

Tecnologia richiesta: Volo

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: unità esclusiva giapponese, può intercettare altre unità e compiere missioni di Distruzione delle difese antiaeree e ricognizioni. Inoltre riceve un bonus nel combattimento contro Elicotteri e Caccia.

ATTACCHI NUCLEARI

Le armi nucleari sono estremamente potenti. Sono in grado di distruggere quasi tutto e inquinano mare e terra. Per questo motivo dovrebbero essere utilizzate solo come risorsa estrema, o se sei *assolutamente sicuro* di essere l'unico a possederle, perché una volta avviato un conflitto nucleare, il mondo può rapidamente diventare un posto poco piacevole.

Come disse qualcuno: "Una bomba nucleare può rovinarti l'intera giornata".

Bombe atomiche

La Bomba atomica è la prima arma nucleare a diventare disponibile nel gioco. È un'unità molto potente e in grado di alterare gli equilibri mondiali molto rapidamente. Le Bombe atomiche sono simili ai missili, nel senso che possono attaccare una volta sola. A differenza dei missili, però, possono essere trasportate dalle Portaerei. La superficie danneggiata dalla Bomba atomica si estende per 2 caselle in ogni direzione a partire dal punto d'impatto. Le unità colpite dallo scoppio saranno danneggiate e le città perderanno popolazione.

Una Bomba atomica non può mai distruggere completamente una città, anche se la città viene fatta bersaglio di più attacchi nucleari distinti.

Missili nucleari

Mentre le Bombe atomiche infliggono danni gravissimi, i Missili nucleari sono assolutamente devastanti. Tutte le unità che si trovano nel loro raggio d'azione vengono distrutte e i danni alle città sono perfino maggiori rispetto a quelli causati dalle Bombe atomiche. A differenza di queste, i Missili nucleari sono capaci di cancellare le città dalla mappa (tranne nel caso si tratti di una delle capitali originarie).

Come il nome lascia intendere, i Missili nucleari sono... missili, il che significa che possono essere trasportati dagli Incrociatori lanciamissili e dai Sottomarini nucleari, ma non dalle Portaerei.

Elenco di bombe e missili intercontinentali

Bomba atomica



Forza: N/D

Raggio d'azione: 10

Costo: 850

Tecnologia richiesta: Fissione nucleare

Risorse richieste: Uranio

Abilità speciali: questa unità speciale infligge danni enormi alle città e a tutte le unità in un raggio di 2 caselle dal punto d'impatto. Riceve un bonus di +50% per le manovre evasive.

Missile teleguidato



Forza: a distanza: 70

Raggio d'azione: 8

Costo: 200

Tecnologia richiesta: Satelliti

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: non può essere intercettato.

Missile nucleare



Forza: N/D

Raggio d'azione: 8

Costo: 1.200

Tecnologia richiesta: Balistica avanzata

Risorse richieste: Uranio

Abilità speciali: questa unità speciale infligge danni enormi alle città e a tutte le unità colte nel suo raggio d'azione. Riceve un bonus di +50% per le manovre evasive.

ELENCO DELLE UNITÀ

Di seguito trovi un elenco delle unità presenti nel gioco, divise per categorie militari. Tutti i costi sono basati su una partita giocata a velocità standard.

Elenco delle unità di classe arciere

Arciere



Forza: 4, a distanza: 6

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 70

Tecnologia richiesta: Tiro con l'arco

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Arciere con arco lungo



Forza: 6, a distanza: 12

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Meccanica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva inglese; riceve un bonus di +1 al Raggio di tiro. Effettua attacchi a distanza.

Balestriere



Forza: 6, a distanza: 12

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Meccanica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Chu-Ko-Nu



Forza: 6, a distanza: 10

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Meccanica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva cinese, è in grado di attaccare due volte nello stesso turno. Effettua attacchi a distanza.

Elenco delle unità corazzate

Carro armato



Forza: 50

Movimento: 4

Costo: 450

Tecnologia richiesta: Combustione

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Panzer



Forza: 60

Movimento: 5

Costo: 450

Tecnologia richiesta: Combustione

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: unità esclusiva tedesca, in grado di muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Robot Gigante della Morte



Forza: 150

Movimento: 3

Costo: 1.000

Tecnologia richiesta: Fusione nucleare

Risorse richieste: Uranio

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Unità corazzata



Forza: 80

Movimento: 4

Costo: 700

Tecnologia richiesta: Laser

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Elenco delle unità civili

Chiatta



Movimento: 4

Costo: 30

Tecnologia richiesta: Vela

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: questa unità speciale può costruire miglioramenti su caselle marine.

Colono



Movimento: 2

Costo: 89

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: questa unità speciale può fondare una nuova città.

Lavoratore



Movimento: 2

Costo: 70

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: questa unità speciale può costruire e riparare miglioramenti su caselle terrestri.

Elenco delle unità con armi da fuoco

Cannone antiaereo



Forza: 32

Movimento: 2

Raggio di tiro: 2

Costo: 300

Tecnologia richiesta: Radiocomunicazioni

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: può intercettare gli attacchi aerei e riceve un bonus del +100% nel combattimento contro velivoli ed Elicotteri.

Cannone anticarro



Forza: 32

Movimento: 2

Costo: 300

Tecnologia richiesta: Pezzi indipendenti

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: riceve un bonus contro i Carri armati.

Fanteria



Forza: 36

Movimento: 2

Costo: 300

Tecnologia richiesta: Pezzi indipendenti

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: Nessuna

Fanteria meccanizzata



Forza: 50

Movimento: 4

Costo: 440

Tecnologia richiesta: Elettronica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: Nessuna

Fuciliere



Forza: 25

Movimento: 2

Costo: 200

Tecnologia richiesta: Rigatura delle canne

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: Nessuna

Giannizzero



Forza: 16

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Polvere da sparo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva ottomana; riceve un bonus del +25% al combattimento; se distrugge un'unità nemica, guarisce completamente i danni subiti.

Legione straniera



Forza: 36

Movimento: 2

Costo: 300

Tecnologia richiesta: Pezzi indipendenti

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva francese; riceve un bonus di +20% al combattimento quando si trova fuori dal territorio amico.

Minuteman



Forza: 16

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Polvere da sparo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva americana, spende 1 solo PM per ogni casella attraversata indipendentemente dal terreno.

Moschettiere



Forza: 20

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Polvere da sparo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva francese.

Paracadutista



Forza: 40

Movimento: 2

Costo: 350

Tecnologia richiesta: Radar

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: questa unità speciale può "paracadutarsi" fino a 5 caselle lontano dal territorio alleato.

SAM mobile



Forza: 40

Raggio di tiro: 2

Movimento: 4

Costo: 450

Tecnologia richiesta: Computer

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: può intercettare gli attacchi aerei e riceve un bonus di +100% nel combattimento contro velivoli ed Elicotteri.

Soldato con moschetto



Forza: 16

Movimento: 2

Costo: 120

Tecnologia richiesta: Polvere da sparo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: Nessuna

Elenco delle unità da mischia

Bruto



Forza: 6

Movimento: 2

Costo: 20

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: quando si gioca come Bismarck è possibile convertire e far passare dalla propria parte la prima unità militare barbara, il Bruto.

Immortale



Forza: 8

Movimento: 2

Costo: 60

Tecnologia richiesta: Lavorazione del bronzo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva persiana; riceve un bonus di +100% contro le unità a cavallo e guarisce due volte più velocemente del normale.

Guerriero



Forza: 6

Movimento: 2

Costo: 40

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: la prima unità militare disponibile nel gioco.

Guerriero giaguaro



Forza: 6

Movimento: 2

Costo: 40

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva azteca; riceve un bonus del +50% al combattimento nella Giungla; se distrugge un'unità nemica guarisce 2 punti di danno.

Guerriero con spada lunga



Forza: 18

Movimento: 2

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Acciaio

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: Nessuna

Guerriero mohawk



Forza: 11

Movimento: 2

Costo: 80

Tecnologia richiesta: Lavorazione del ferro

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: unità esclusiva irochese; riceve un bonus quando combatte in caselle di foresta o giungla.

Lanciere



Forza: 7

Movimento: 2

Costo: 50

Tecnologia richiesta: Lavorazione del bronzo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: riceve un bonus di +100% contro le unità a cavallo.

Lanzicheneco



Forza: 10

Movimento: 2

Costo: 50

Tecnologia richiesta: Pubblica amministrazione

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva tedesca; riceve un bonus del 100% contro le unità a cavallo.

Legione



Forza: 13

Movimento: 2

Costo: 90

Tecnologia richiesta: Lavorazione del ferro

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: unità esclusiva romana, in grado di costruire strade e Forti.

Oplita



Forza: 9

Movimento: 2

Costo: 60

Tecnologia richiesta: Lavorazione del bronzo

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva greca; riceve un bonus di +100% contro le unità a cavallo.

Picchiere



Forza: 10

Movimento: 2

Costo: 100

Tecnologia richiesta: Pubblica amministrazione

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: riceve un bonus di +100% contro le unità a cavallo.

Samurai



Forza: 18

Movimento: 2

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Acciaio

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: unità esclusiva giapponese; riceve un bonus del +20% quando combatte in campo aperto e ha un'alta probabilità di generare un Grande Generale durante gli scontri.

Spadaccino



Forza: 11

Movimento: 2

Costo: 80

Tecnologia richiesta: Lavorazione del ferro

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: Nessuna

Elenco delle unità a cavallo

Arciere su cammello



Forza: 10, a distanza: 15

Raggio di tiro: 2

Movimento: 3

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: unità esclusiva araba, in grado di effettuare attacchi a distanza e di muoversi anche dopo aver attaccato.

Arciere su carro



Forza: 3, a distanza: 6

Raggio di tiro: 2

Movimento: 4

Costo: 60

Tecnologia richiesta: Ruota

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Carro da guerra



Forza: 3, a distanza: 6

Raggio di tiro: 2

Movimento: 5

Costo: 60

Tecnologia richiesta: Ruota

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva egizia, in grado di effettuare attacchi a distanza.

Cavaliere



Forza: 18

Movimento: 3

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Cavalleria



Forza: 25

Movimento: 3

Costo: 260

Tecnologia richiesta: Scienza militare

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Cavalleria dei Compagni



Forza: 14

Movimento: 5

Costo: 80

Tecnologia richiesta: Equitazione

Risorse richieste: Cavalli

unità esclusiva greca; può muoversi anche dopo aver attaccato e ha un'alta probabilità di generare Grandi Generali.

Cavalleria Mandekalu



Forza: 18

Movimento: 3

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: unità esclusiva songhai; riceve un bonus di +30% in combattimento contro le città e può muoversi anche dopo aver attaccato.

Cosacco



Forza: 25

Movimento: 3

Costo: 260

Tecnologia richiesta: Scienza militare

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: unità esclusiva russa; riceve un bonus in combattimento in campo aperto e può muoversi anche dopo aver attaccato.

Guerriero a cavallo



Forza: 12

Movimento: 4

Costo: 80

Tecnologia richiesta: Equitazione

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Elefante da guerra



Forza: 6, a distanza: 8

Raggio di tiro: 2

Movimento: 3

Costo: 80

Tecnologia richiesta: Ruota

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva indiana, in grado di effettuare attacchi a distanza.

Elefante di Naresuan



Forza: 22

Movimento: 2

Costo: 150

Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: unità esclusiva siamese; riceve un bonus di +50% in combattimento contro le unità a cavallo e può muoversi anche dopo aver attaccato.

Lanciere a cavallo



Forza: 22

Movimento: 4

Costo: 220

Tecnologia richiesta: Metallurgia

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: può muoversi anche dopo aver effettuato un attacco.

Sipahi



Forza: 22

Movimento: 5

Costo: 220

Tecnologia richiesta: Metallurgia

Risorse richieste: Cavalli

Abilità speciali: unità esclusiva ottomana; può saccheggiare senza spendere PM, riceve un bonus di +1 al raggio visivo e può muoversi anche dopo aver attaccato.

Elenco delle unità navali

Cacciatorpediniere



Forza: 25, a distanza: 22

Raggio di tiro: 2

Movimento: 8

Costo: 380

Tecnologia richiesta: Elettricità

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza, può intercettare gli attacchi aerei nemici, può vedere i Sottomarini, riceve un bonus di +3 al raggio visivo, riceve un bonus di +100% in combattimento contro i Sottomarini, ha l'abilità di fuoco indiretto.

Caravella



Forza: 10, a distanza: 7

Raggio di tiro: 2

Movimento: 6

Costo: 100

Tecnologia richiesta: Astronomia

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza, può entrare in territorio nemico e riceve un bonus di +2 al raggio visivo.

Corazzata



Forza: 40, a distanza: 32

Raggio di tiro: 3

Movimento: 4

Costo: 500

Tecnologia richiesta: Telegrafo

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza e ha l'abilità di fuoco indiretto.

Fregata



Forza: 20, a distanza: 15

Raggio di tiro: 2

Movimento: 5

Costo: 160

Tecnologia richiesta: Navigazione

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Galea



Forza: 5, a distanza: 3

Raggio di tiro: 2

Movimento: 3

Costo: 50

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: una delle prime unità navali barbare, può eseguire attacchi a distanza e può essere convertita dalla propria parte quando si gioca con gli Ottomani.

Incrociatore lanciamissili



Forza: 40, a distanza: 25

Raggio di tiro: 3

Movimento: 7

Costo: 520

Tecnologia richiesta: Robotica

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza, ha l'abilità di fuoco indiretto, può intercettare attacchi aerei nemici, può trasportare fino a 3 missili.

Ironclad



Forza: 25, a distanza 18

Raggio di tiro: 2

Movimento: 4

Costo: 220

Tecnologia richiesta: Energia a vapore

Risorse richieste: Carbone

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Nave di linea



Forza: 20, a distanza: 17

Raggio di tiro: 2

Movimento: 5

Costo: 140

Tecnologia richiesta: Navigazione

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: unità esclusiva inglese; riceve un bonus di +1 al raggio visivo ed effettua attacchi a distanza.

Portaerei



Forza: 20

Movimento: 5

Costo: 520

Tecnologia richiesta: Volo

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: può trasportare fino a 3 unità aeree.

Sottomarino



Forza: 15, a distanza: 60

Raggio di tiro: 3

Movimento: 5

Costo: 380

Tecnologia richiesta: Refrigerazione

Risorse richieste: Petrolio

Abilità speciali: è invisibile alle altre unità, può vedere gli altri Sottomarini, può entrare nelle caselle di Ghiaccio, può entrare in territorio nemico ed effettua attacchi a distanza.

Sottomarino nucleare



Forza: 20, a distanza: 70

Raggio di tiro: 3

Movimento: 6

Costo: 500

Tecnologia richiesta: Computer

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: è invisibile alle altre unità, può vedere gli altri Sottomarini, può entrare in territorio nemico, può trasportare fino a 2 missili, può entrare nelle caselle di Ghiaccio, riceve un bonus di +50% in combattimento contro i Sottomarini, effettua attacchi a distanza.

Trireme



Forza: 6, a distanza: 4

Raggio di tiro: 2

Movimento: 4

Costo: 60

Tecnologia richiesta: Vela

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: effettua attacchi a distanza.

Elenco dei componenti dell'astronave

Propulsore dell'astronave



Movimento: 2

Costo: 700

Tecnologia richiesta: Robotica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: ne servono 3 per la vittoria scientifica.

Abitacolo dell'astronave



Movimento: 2

Costo: 1.000

Tecnologia richiesta: Satelliti

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: ne serve 1 per la vittoria scientifica.

Motore dell'astronave



Movimento: 2

Costo: 1.000

Tecnologia richiesta: Fisica delle particelle

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: ne serve 1 per la vittoria scientifica.

Camera di stasi dell'astronave



Movimento: 2

Costo: 1.000

Tecnologia richiesta: Nanotecnologia

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: ne serve 1 per la vittoria scientifica.

Elenco delle unità da ricognizione

Scout



Forza: 4

Movimento: 2

Costo: 25

Tecnologia richiesta: Nessuna

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: ignora il costo in PM dei tipi di terreno.

Elenco delle unità d'assedio

Artiglieria



Forza: 16, a distanza: 32

Raggio di tiro: 3

Movimento: 2

Costo: 420

Tecnologia richiesta: Dinamite

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città, ha l'abilità di fuoco indiretto, effettua attacchi a distanza e deve eseguire l'allestimento prima di poter attaccare.

Artiglieria lanciarazzi



Forza: 18, a distanza: 46

Raggio di tiro: 3

Movimento: 3

Costo: 600

Tecnologia richiesta: Missilistica

Risorse richieste: Alluminio

Abilità speciali: riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città, ha l'abilità di fuoco indiretto ed effettua attacchi a distanza.

Balista



Forza: 4, a distanza: 18

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 100

Tecnologia richiesta: Matematica

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: unità esclusiva romana; riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città ed effettua attacchi a distanza.

Cannone



Forza: 10, a distanza: 26

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 250

Tecnologia richiesta: Chimica

Risorse richieste: Nessuna

Abilità speciali: riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città ed effettua attacchi a distanza.

Catapulta



Forza: 4, a distanza: 14

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 100

Tecnologia richiesta: Matematica

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città, effettua attacchi a distanza, deve eseguire l'allestimento prima di attaccare.

Trabocco



Forza: 6, a distanza: 20

Raggio di tiro: 2

Movimento: 2

Costo: 170

Tecnologia richiesta: Fisica

Risorse richieste: Ferro

Abilità speciali: riceve un bonus di +10% in combattimento contro le città, effettua attacchi a distanza, deve eseguire l'allestimento prima di attaccare.

PROMOZIONI DELLE UNITÀ

Le promozioni equivalgono a delle abilità speciali che le unità possono acquisire accumulando una certa quantità di XP. A seconda degli edifici presenti nella città di origine dell'unità, queste possono essere create direttamente con alcune promozioni incorporate. Gli effetti delle promozioni sono cumulativi.

Di seguito trovi un elenco di tutte le promozioni disponibili in *Civilization V*. Ricorda: non tutte le promozioni sono disponibili per tutti tipi di unità.

Addestramento I



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Addestramento II



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Addestramento I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Addestramento III



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Addestramento II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Anfibio



Tipi di unità: Da mischia, Navali

Prerequisiti: Assalto II o Addestramento II

Effetti: elimina la penalità al combattimento quando si attacca dal mare o attraversando un fiume.

Approvvigionamento



Tipi di unità: Navali

Prerequisiti: Puntamento II o Bombardamento II

Effetti: un'unità può curarsi anche al di fuori dal territorio alleato e fino a 2 PF per turno.

Assalto I



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +20% alla Forza di combattimento in campo aperto (ossia in tutte le caselle tranne le Colline, le Foreste e la Giungla).

Assalto II



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Assalto I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento in campo aperto.

Assalto III



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Assalto II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento in campo aperto.

Assedio I



Tipi di unità: Da mischia, Aeree

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le città.

Assedio II



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Assedio I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le città.

Assedio III



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Assedio II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le città.

Bombardamento I



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità terrestri.

Bombardamento II



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Bombardamento I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità terrestri.

Bombardamento III



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Bombardamento II

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità terrestri.

Carica



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Assalto II o Addestramento II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità danneggiate.

Castello di Himeji



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento in territorio alleato.

Copertura I



Tipi di unità: Da mischia, A distanza

Prerequisiti: Assalto II, Addestramento II, Precisione I o Fuoco di fila I

Effetti: +25% alla difesa contro tutti gli attacchi a distanza.

Copertura II



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Copertura I

Effetti: +25% alla difesa contro tutti gli attacchi a distanza.

Cura istantaneamente



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: invece di conferire una promozione permanente, cura istantaneamente e completamente l'unità.

Disciplina



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +15% alla Forza di combattimento se adiacente a un'unità alleata

Duello aereo I



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento durante la Distruzione delle difese antiaeree.

Duello aereo II



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Duello aereo I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento durante la Distruzione delle difese antiaeree.

Duello aereo III



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Duello aereo II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento durante la Distruzione delle difese antiaeree.

Esplorazione I



Tipi di unità: Ricognizione

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +1 al raggio visivo

Esplorazione II



Tipi di unità: Ricognizione

Prerequisiti: Scouting I

Effetti: +1 al movimento

Esplorazione III



Tipi di unità: Ricognizione

Prerequisiti: Scouting II

Effetti: +1 al raggio visivo

Formazione I



Tipi di unità: Da mischia, A distanza

Prerequisiti: Assalto II, Addestramento II, Precisione II o Fuoco di fila II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità a cavallo.

Formazione II



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Formazione I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità a cavallo.

Fuoco di fila I



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Fuoco di fila II



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Fuoco di fila I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Fuoco di fila III



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Fuoco di fila II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo accidentato (Colline, Foreste e Giungla).

Fuoco indiretto



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Puntamento I, Bombardamento I, Precisione I o Fuoco di fila I

Effetti: è possibile effettuare attacchi a distanza al di là di ostacoli che bloccano la visione.

Grande Faro



Tipi di unità: Navali

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +1 al movimento e +1 al raggio visivo.

Imbarco



Tipi di unità: Da mischia, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: L'unità può imbarcarsi e attraversare caselle acquatiche.

Imboscata I



Tipi di unità: Da mischia, Aeree

Prerequisiti: Assalto II, Addestramento II, Intercettazione I, Duello aereo I, Assedio I o Bombardamento I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità corazzate.

Imboscata II



Tipi di unità: Da mischia, Aeree

Prerequisiti: Imboscata I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le Unità corazzate.

Incursione



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Assalto III o Addestramento III

Effetti: L'unità può attaccare più volte nello stesso turno.

Intercettazione I



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento quando si intercettano unità aeree nemiche.

Intercettazione II



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Intercettazione I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento quando si intercettano unità aeree nemiche.

Intercettazione III



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Intercettazione II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento quando si intercettano unità aeree nemiche.

Logistica



Tipi di unità: Da mischia, D'assedio, A distanza

Prerequisiti: Assedio II, Bombardamento II, Imboscata II o Mobilità II

Effetti: 1 attacco aggiuntivo per turno.

Manovre evasive



Tipi di unità: Da mischia, A distanza

Prerequisiti: Assedio II o Bombardamento II

Effetti: riduce del 50% i danni subiti dalle intercettazioni.

Marzo



Tipi di unità: Da mischia, A distanza

Prerequisiti: Assalto III, Addestramento III, Precisione II o Fuoco di fila II

Effetti: l'unità guarisce a ogni turno, anche se compie un'azione.

Medico



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Assalto I, Addestramento I, Scouting II o Sopravvivenza II

Effetti: questa unità e tutte le unità nelle caselle adiacenti curano 1 PF aggiuntivo per turno.

Mobilità I



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, A distanza

Prerequisiti: Assalto III, Addestramento III, Puntamento I o Bombardamento I

Effetti: +1 al movimento.

Mobilità II



Tipi di unità: Aeree

Prerequisiti: Mobilità I

Effetti: +1 al movimento.

Morale



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +15% alla Forza di combattimento.

Nazionalismo



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +25% alla Forza di combattimento in attacco in territorio alleato.

Oligarchia



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

+33% alla Forza di combattimento in territorio alleato.

Precisione I



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +20% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo aperto (ossia in tutte le caselle tranne le Colline, le Foreste e la Giungla).

Precisione II



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Precisione I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo aperto (ossia in tutte le caselle tranne le Colline, le Foreste e la Giungla).

Precisione III



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Precisione II

Effetti: +25% alla Forza di combattimento a distanza contro le unità in campo aperto (ossia in tutte le caselle tranne le Colline, le Foreste e la Giungla).

Puntamento I



Tipi di unità: Navali, Aeree

Prerequisiti: Nessuno o Intercettazione I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità navali.

Puntamento II



Tipi di unità: Navali, Aeree

Prerequisiti: Puntamento I

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità navali.

Puntamento III



Tipi di unità: Navali

Prerequisiti: Puntamento II

Effetti: +20% alla Forza di combattimento contro le unità navali.

Raffica



Tipi di unità: A distanza

Prerequisiti: Precisione I o Fuoco di fila I

Effetti: +25% alla Forza di combattimento contro le unità fortificate.

Riparazione



Tipi di unità: Da mischia, Aeree

Prerequisiti: Assalto III, Addestramento III, Intercettazione II, Imboscata II

Effetti: l'unità guarisce i danni ogni turno, anche se compie un'azione.

Raggio di tiro



Tipi di unità: Aeree, A distanza

Prerequisiti: Intercettazione I, Precisione III, Duello aereo I, Assedio I o Bombardamento I

Effetti: +2 al raggio operativo per le unità aeree, +1 al Raggio di tiro per le unità che attaccano a distanza

Sentinella



Tipi di unità: Da mischia, Navali, A distanza

Prerequisiti: Assalto I, Addestramento I, Puntamento I o Bombardamento I

Effetti: +1 al raggio visivo

Sortita



Tipi di unità: Da mischia, Aeree

Prerequisiti: Intercettazione II o Duello aereo II

Effetti: 1 intercettazione extra per turno.

Sopravvivenza I



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: cura 1 PF aggiuntivo quando l'unità è fuori dal territorio alleato.

Sopravvivenza II



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Sopravvivenza I

Effetti: +50% alla difesa.

Sopravvivenza III



Tipi di unità: Da mischia

Prerequisiti: Sopravvivenza II

Effetti: +50% alla difesa. L'unità guarisce a ogni turno, anche se compie un'azione.

Tradizione navale



Tipi di unità: Da mischia, Aeree, Navali, A distanza

Prerequisiti: Nessuno

Effetti: +1 al movimento e +1 al raggio visivo.

ELENCO DELLE MERAVIGLIE

Di seguito trovi un elenco di tutte le Meraviglie presenti nel gioco, comprese le Meraviglie naturali, con tanto di effetti e requisiti.

Grandi Meraviglie

Angkor Wat



Requisiti tecnologici: Teologia

Costo: 300

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Ingegnere

Effetti: Il costo in Cultura dell'acquisizione di nuove caselle è ridotto del 75% in tutte le città.

Big Ben



Requisiti tecnologici: Economia

Costo: 700

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Mercante

Effetti: Il costo in Oro di tutti gli acquisti in tutte le città è ridotto del 25%.

Cappella Sistina



Tecnologia richiesta: Acustica

Costo: 650

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Artista

Effetti: +33% alla Cultura prodotta in tutte le città.

Castello di Himeji



Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Costo: 600

Cultura prodotta: 4

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Ingegnere

+25% alla Forza di combattimento a tutte le unità in territorio alleato.

Chichen Itza



Requisiti tecnologici: Pubblica amministrazione

Costo: 450

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Ingegnere

Effetti: la durata delle Età dell'Oro aumenta del 50%

La Città Proibita



Requisiti tecnologici: Sistema bancario

Costo: 600

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Artista

Effetti: Influenza su tutte le città-stato incrementata del 50%.

Il Colosso



Requisiti tecnologici: Lavorazione del bronzo

Costo: 150

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Mercante

Effetti: +1 Oro da tutte le caselle marine sfruttate. Dev'essere costruito in una città costiera.

Il Cremlino



Tecnologia richiesta: Acustica

Costo: 650

Cultura prodotta: 4

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Scienziato

Effetti: tutti gli edifici difensivi sono il 50% più efficaci.

Cristo Redentore



Requisiti tecnologici: Telegrafo

Costo: 1.200

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Artista

Effetti: Il costo in Cultura dell'adozione di nuove Politiche è ridotto del 33%.

La Grande Biblioteca



Requisiti tecnologici: Scrittura

Costo: 150

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Scienziato

Effetti: ottieni una tecnologia gratuita.

Il Grande Faro



Tecnologia richiesta: Vela

Costo: 130

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Mercante

Effetti: +1 al movimento e +1 al raggio visivo per tutte le unità navali.
Dev'essere costruito in una città costiera.

La Grande Muraglia



Requisiti tecnologici: Costruzione

Costo: 350

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Ingegnere

Effetti: le unità nemiche consumano 1 PM aggiuntivo quando si trovano nel tuo territorio.

Grande Piramide



Requisiti tecnologici: Muratura

Costo: 175

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Ingegnere

Effetti: La velocità con cui i Lavoratori completano le loro azioni aumenta del 50%.

I Giardini Pensili



Tecnologia richiesta: Matematica

Costo: 200

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Artista

Effetti: +1 alla popolazione in tutte le città esistenti, +3 punti Felicità.

Il Louvre



Tecnologia richiesta: Archeologia

Costo: 700

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Artista

Effetti: 2 Grandi Artisti gratuiti compaiono vicino alla capitale.

Machu Picchu



Tecnologia richiesta: Valuta

Costo: 550

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Mercante

Effetti: +20% Oro da tutte le rotte commerciali. Dev'essere costruito in una città entro un raggio di due caselle da una Montagna.

Nazioni Unite



Requisiti tecnologici: Globalizzazione

Costo: 1.000

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Mercante

Effetti: una volta completata, si comincia a votare per la vittoria diplomatica.

Notre-Dame



Tecnologia richiesta: Educazione

Costo: 500

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Mercante

Effetti: +5 punti Felicità.

L'Oracolo



Requisiti tecnologici: Filosofia

Costo: 150

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Scienziato

Effetti: ottieni una Politica Sociale gratuita.

Pentagono



Requisiti tecnologici: Radar

Costo: 1.200

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Mercante

Effetti: Il costo in Oro dell'aggiornamento delle unità militari è ridotto del 50%.

Porta di Brandeburgo



Requisiti tecnologici: Scienza militare

Costo: 550

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Scienziato

Grande Generale gratuito

Santa Sofia



Requisiti tecnologici: Teologia

Costo: 300

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Artista

Effetti: La generazione di Grandi Personaggi è il 33% più veloce.

Statua della Libertà



Requisiti tecnologici: Pezzi di ricambio

Costo: 1.200

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 3 punti Grande Ingegnere

Effetti: +1 Produzione per ogni Specialista in tutte le città.

Stonehenge



Requisiti tecnologici: Calendario

Costo: 120

Cultura prodotta: 8

Punti Grandi Personaggi: 1 punto Grande Ingegnere

Effetti: +8 Cultura.

Taj Mahal



Requisiti tecnologici: Tipografia

Costo: 600

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Artista

Effetti: la durata delle Età dell'Oro aumenta del 50%.

Teatro dell'opera di Sydney



Requisiti tecnologici: Globalizzazione

Costo: 1.000

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Artista

Effetti: scegli una Politica Sociale gratuita.

Torre Eiffel



Requisiti tecnologici: Radio

Costo: 1.000

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Mercante

Effetti: +8 Felicità in tutto l'impero.

Torre di porcellana



Tecnologia richiesta: Educazione

Costo: 400

Cultura prodotta: 1

Punti Grandi Personaggi: 2 punti Grande Scienziato

Effetti: un Grande Scienziato compare vicino alla città in cui è stata costruita la Meraviglia.

Meraviglie Nazionali

Le Meraviglie Nazionali possono essere costruite solo dopo che un dato edificio è presente in tutte le città del tuo impero.

College Nazionale



Requisiti tecnologici: Scrittura

Costo: 100

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: Biblioteca, Cartiera Cinese

Effetti: +50% alla Scienza nella città in cui è costruito.

Ferriera



Requisiti tecnologici: Chimica

Costo: 150

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: Bottega, Casa Lunga Irochese

Effetti: +20% alla Produzione nella città in cui è costruita.

Hermitage



Tecnologia richiesta: Archeologia

Costo: 300

Cultura prodotta: 0

Edificio richiesto: Museo

Effetti: raddoppia la produzione di Cultura in questa città.

Palazzo



Tecnologia richiesta: Nessuna

Costo: 0

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: nessuno

Effetti: identifica la capitale ed è costruito automaticamente e gratis. Le città collegate alla capitale da strade producono Oro aggiuntivo. Inoltre fornisce alla città +2 Produzione, +3 Scienza, +2 Oro e +4 Difesa.

Poema epico



Requisiti tecnologici: Lavorazione del ferro

Costo: 100

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: Caserma o Krepost russo

Effetti: tutte le nuove unità prodotte in questa città ricevono gratuitamente la promozione Morale.

Poema patriottico



Requisiti tecnologici: Filosofia

Costo: 100

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: Monumento

Effetti: +25% alla generazione di Grandi Personaggi nella città in cui è creato.

Università di Oxford



Tecnologia richiesta: Educazione

Costo: 250

Cultura prodotta: 1

Edificio richiesto: Università, Wat siamese

Effetti: ottieni una tecnologia gratuita.

ELENCO DEGLI EDIFICI

Accademia Militare



Requisiti tecnologici: Scienza militare

Costo: 350

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +15 XP a tutte le nuove unità terrestri; richiede la presenza della Caserma o del Krepost russo.

Armeria



Requisiti tecnologici: Lavorazione del ferro

Costo: 130

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +15 XP a tutte le nuove unità terrestri; richiede la presenza della Caserma o del Krepost russo.

Arsenale



Requisiti tecnologici: Ferrovia

Costo: 350

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +20% alla produzione di unità terrestri; richiede la presenza dell'Accademia militare.

Banca



Requisiti tecnologici: Sistema bancario

Costo: 220

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Mercanti

Effetti: +25% Oro; richiede la presenza del Mercato.

Base militare



Requisiti tecnologici: Telegrafo

Costo: 450

Manutenzione: 4

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +12 alla Forza di combattimento; richiede la presenza del Castello o del Forte Mughal.

Biblioteca



Requisiti tecnologici: Scrittura

Costo: 80

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: +1 Scienza per ogni 2 cittadini nella città.

Bazaar



Tecnologia richiesta: Valuta

Costo: 120

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Mercanti

Effetti: edificio esclusivo arabo; fornisce +25% di Oro e 1 esemplare extra di ciascuna Risorsa di lusso vicina alla città.

Borsa



Requisiti tecnologici: Elettricità

Costo: 650

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Mercanti

Effetti: +33% Oro; richiede la presenza della Banca o della Corte del satrapo.

Bottega



Requisiti tecnologici: Fusione del metallo

Costo: 100

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Ingegneri

Effetti: costruzione degli edifici accelerata del 20%.

Cantiere Navale



Tecnologia richiesta: Navigazione

Costo: 140

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +2 Produzione dalle risorse marine. La città deve avere almeno una risorsa marittima migliorata nelle vicinanze.

Cartiera



Requisiti tecnologici: Scrittura

Costo: 80

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: edificio esclusivo cinese; +1 Scienza ogni 2 cittadini in città; +4 Oro.

Casa Lunga



Requisiti tecnologici: Fusione del metallo

Costo: 80

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Ingegneri

Effetti: edificio esclusivo irochese; fornisce +1 Produzione per ogni casella di Foresta sfruttata vicino la città.

Caserma



Requisiti tecnologici: Lavorazione del bronzo

Costo: 80

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +15 XP a tutte le nuove unità terrestri.

Castello



Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Costo: 200

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

+7.5 alla Forza di combattimento della città; richiede la presenza delle Mura.

Centrale a energia solare



Requisiti tecnologici: Ecologia

Costo: 600

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +25% Produzione; la città deve trovarsi all'interno o adiacente a una casella desertica.

Centrale idroelettrica



Tecnologia richiesta: Plastica

Costo: 600

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +1 Produzione per ogni casella confinante con un fiume. La città dev'essere costruita accanto a un fiume; la costruzione consuma 1 Alluminio.

Centrale nucleare



Requisiti tecnologici: Fissione nucleare

Costo: 600

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +25% Produzione; consuma 1 Uranio.

Circo



Requisiti tecnologici: Equitazione

Costo: 150

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +3 punti Felicità. Richiede la presenza di un miglioramento su una risorsa Cavalli o Avorio vicino la città.

Colosseo



Requisiti tecnologici: Costruzione

Costo: 150

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +4 punti Felicità.

Corte del satrapo



Requisiti tecnologici: Sistema bancario

Costo: 220

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Mercanti

Effetti: edificio esclusivo persiano; fornisce +25% Oro e +2 punti Felicità. Richiede la presenza del Mercato.

Fabbrica



Requisiti tecnologici: Energia a vapore

Costo: 300

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: Ingegneri

Effetti: +50% Produzione.

Fabbrica di astronavi



Requisiti tecnologici: Robotica

Costo: 450

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +50% alla produzione dei componenti dell'astronave. Richiede la presenza della Fabbrica e consuma 1 Alluminio.

Faro



Tecnologia richiesta: Ottica

Costo: 80

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +1 Cibo dalle caselle marine. La città deve trovarsi sulla costa.

Forte Mughal



Tecnologia richiesta: Codice cavalleresco

Costo: 180

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: edificio esclusivo indiano; +9 alla Forza di combattimento della città, +2 Cultura; Oro extra una volta scoperta la tecnologia del Volo. Richiede la presenza delle Mura.

Fucina



Requisiti tecnologici: Fusione del metallo

Costo: 150

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +15% alla produzione di unità terrestri; richiede la presenza di una fonte di Ferro nelle vicinanze.

Giardino



Requisiti tecnologici: Teologia

Costo: 120

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Artisti

Effetti: +25% alla generazione di Grandi Personaggi; la città deve essere costruita vicino a un fiume o a un lago.

Giardini galleggianti



Tecnologia richiesta: Ottica

Costo: 120

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: edificio esclusivo azteco; la città ottiene +15% Cibo e +2 Cibo per ogni casella lacustre sfruttata. La città dev'essere costruita su un lago o un fiume.

Granaio



Tecnologia richiesta: Ceramica

Costo: 100

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +2 Cibo.

Krepost



Requisiti tecnologici: Lavorazione del bronzo

Costo: 80

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: edificio esclusivo russo, velocizza del 50% l'allargamento dei confini della città dovuti alla sua cultura. Inoltre il Krepost fornisce +15 XP a tutte le nuove unità terrestri.

Laboratorio di medicina



Tecnologia richiesta: Penicillina

Costo: 500

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: la quantità di Cibo necessaria alla crescita della città è ridotta del 25%. Richiede la presenza dell'Ospedale.

Laboratorio di ricerca



Tecnologia richiesta: Plastica

Costo: 600

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: +100% Scienza; richiede la presenza della Scuola pubblica.

Mercato



Tecnologia richiesta: Valuta

Costo: 120

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Mercanti

Effetti: +25% Oro.

Monastero



Requisiti tecnologici: Teologia

Costo: 120

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +3 Cultura dalle fonti vicine di Incenso e Vino.

Monumento



Tecnologia richiesta: Nessuna

Costo: 60

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +2 Cultura.

Moschea della Piramide di Fango



Requisiti tecnologici: Filosofia

Costo: 120

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: Artisti

Effetti: edificio esclusivo songhai; la città ottiene +5 Cultura.

Mulino ad acqua



Requisiti tecnologici: Ruota

Costo: 120

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +2 Cibo; la città deve confinare con un fiume.

Mulino a vento



Requisiti tecnologici: Economia

Costo: 180

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Ingegneri

Effetti: +15% Produzione; la città non deve trovarsi su una Collina.

Mura



Requisiti tecnologici: Muratura

Costo: 100

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +5 alla Forza di combattimento della città.

Museo



Tecnologia richiesta: Archeologia

Costo: 350

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: Artisti

Effetti: +5 Cultura; richiede la presenza del Teatro dell'Opera.

Ospedale



Tecnologia richiesta: Biologia

Costo: 400

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: la quantità di Cibo necessaria alla crescita della città è ridotta del 50%.

Osservatorio



Tecnologia richiesta: Astronomia

Costo: 180

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +50% Scienza; la città dev'essere costruita accanto a una Montagna.

Palazzo di giustizia



Tecnologia richiesta: Matematica

Costo: 200

Manutenzione: 5

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: elimina l'infelicità da una città occupata.

Porto



Tecnologia richiesta: Bussola

Costo: 80

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: crea una rotta commerciale marittima con la capitale, fornisce +25% alla produzione di unità navali; la città deve trovarsi sulla costa.

Ripetitore



Requisiti tecnologici: Radio

Costo: 600

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: raddoppia la produzione di Cultura della città; richiede la presenza del Museo.

Scuderia



Requisiti tecnologici: Equitazione

Costo: 100

Manutenzione: 1

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +25% alla produzione delle unità a cavallo. Richiede la presenza di una risorsa di Cavalli migliorata vicino alla città.

Scuola pubblica



Requisiti tecnologici: Teoria scientifica

Costo: 350

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: +50% Scienza; richiede la presenza dell'Università o del Wat.

Sepolcro



Requisiti tecnologici: Teologia

Costo: 120

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +2 Cultura e +2 Felicità in tutto l'impero, ma raddoppia la quantità di Oro saccheggiata se un nemico conquista la città. È un edificio esclusivo egizio.

Stadio



Requisiti tecnologici: Mass media

Costo: 450

Manutenzione: 6

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +4 punti Felicità; richiede la presenza del Teatro.

Tempio



Requisiti tecnologici: Filosofia

Costo: 120

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Artisti

Effetti: +3 Cultura; richiede la presenza del Monumento.

Teatro



Requisiti tecnologici: Tipografia

Costo: 300

Manutenzione: 5

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +4 punti Felicità; richiede la presenza del Colosseo.

Teatro dell'Opera



Tecnologia richiesta: Acustica

Costo: 220

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: +5 Cultura; richiede la presenza del Tempio o della Moschera della Piramide di Fango.

Università



Tecnologia richiesta: Educazione

Costo: 200

Manutenzione: 3

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: +50% Scienza, +2 Scienza dalle caselle di Giungla sfruttate. Richiede la presenza della Biblioteca o della Cartiera.

Wat



Tecnologia richiesta: Educazione

Costo: 200

Manutenzione: 2

Slot Specialisti: Scienziati

Effetti: edificio esclusivo siamese; +3 Cultura e +50% Scienza.

Zecca



Tecnologia richiesta: Valuta

Costo: 120

Manutenzione: 0

Slot Specialisti: nessuno

Effetti: ogni fonte di Oro e Argento sfruttata fornisce +3 Oro.

ELENCO DELLE CIVILTÀ

Di seguito trovi l'elenco di tutte le civiltà e i leader presenti in *Civilization V*, con i loro tratti caratteristici e le loro abilità speciali.

Arabia



suo culmine.

L'impero musulmano del Califfato, noto anche come Impero islamico o Regno arabo, nacque negli anni turbolenti che seguirono la morte del profeta Maometto nel 632 d.C.; i suoi discepoli intendevano dare continuità all'autorità politica che il Profeta aveva instaurato. Durante la sua lunga esistenza (circa sei secoli), il Califfato divenne una grande potenza, arrivando a dominare Spagna, Nordafrica, Medio Oriente, Anatolia, Balcani e Persia e rivaleggiando per estensione geografica con l'Impero romano al

Leader: *Harun al-Rashid* (763 – 809 d.C.)



prosperità per i sudditi.

Harun al-Rashid (che significa più o meno "Aronne che segue il giusto cammino") è stato il quinto califfo degli Abbasidi e ha governato l'impero arabo dal 786 all'809 d.C. Durante il suo regno il califfato si estese dalla Spagna a ovest, all'Anatolia a nord, fino all'India a est, diventando l'entità politica più grande e potente del mondo. Harun fu un abile governante; il suo regno segnò un periodo di grandi progressi scientifici e culturali e di

Tratto caratteristico

Carovana commerciale: +1 Oro da ogni rotta commerciale; inoltre le risorse di Petrolio ne forniscono una quantità doppia.



Unità esclusiva

Arciere su cammello

Sostituisce: Cavaliere



Edificio esclusivo

Bazaar

Sostituisce: Mercato

Aztechi



impero.

Gli Aztechi sono una civiltà nativa dell'America che ha dominato la parte centrale del Messico per circa cent'anni tra il XV e il XVI secolo. Il potente Impero azteco aveva una ricca cultura che ha prodotto alcuni dei più impressionanti esempi di architettura precolombiana in Nordamerica. Oggi gli Aztechi sono ricordati soprattutto per le pratiche religiose sanguinarie e per la rapidità con cui il loro impero è collassato di fronte a una minaccia esterna ma, all'apice della sua potenza, il loro fu davvero un grande

Leader: Montezuma (circa 1397 – 1469 d.C.)



Potente guerriero e leader, Montezuma I ha lanciato la nazione azteca verso la grandezza e la gloria. Non va assolutamente confuso con lo sfortunato nipote Montezuma II, che osservò impotente mentre il suo impero veniva conquistato dai conquistador spagnoli. Sotto il suo governo l'impero si espanse; lui guidò personalmente l'esercito alla vittoria e lavorò duramente per migliorare le condizioni di vita del suo popolo. Certamente fu un uomo sanguinario, che sacrificò con le sue mani migliaia di prigionieri. Ma la sua religione affermava che una simile barbarie era necessaria: il sangue era necessario per assicurare che il sole sorgesse, i campi dessero frutto e la nazione azteca continuasse a prosperare. E con Montezuma prosperò eccome.

Tratto caratteristico

Prigionieri sacrificali: l'impero guadagna Cultura ogni volta che uccide un'unità nemica.



Unità esclusiva

Guerriero giaguaro

Sostituisce: Guerriero



Edificio esclusivo

Giardini galleggianti

Sostituisce il Mulino ad acqua

Cina



La civiltà cinese abbraccia 6.000 anni e una parte considerevole dell'umanità. Ci sono prove della presenza degli antenati dell'uomo in Cina risalente a milioni di anni fa, mentre l'uomo moderno si insediò nella zona almeno 18.000 anni fa, forse ancora prima. I cinesi sono un popolo molto creativo e hanno regalato al mondo alcune delle invenzioni più importanti della storia, tra cui la carta, la polvere da sparo, la bussola e la stampa a caratteri mobili. Un tempo autoproclamato "centro del mondo", per molti secoli la Cina ha rivolto lo sguardo solo al proprio interno, ignorando il più possibile quanto accadeva al di fuori dei suoi confini. Sopravvissuta a secoli di dominio e di interventi coloniali stranieri, la Cina di oggi è nuovamente una grande potenza economica e industriale.

Leader: Wu Zetian (circa (625 – 705 d.C.)



Come gran parte delle civiltà, la Cina è stata dominata dagli uomini per quasi tutta la sua storia. Il potere era quasi completamente precluso alle donne, che solo di recente hanno ottenuto qualche diritto. Che una donna ottenesse il rango di imperatore, che diventasse cioè la persona più potente della Cina, era quasi inconcepibile. In tutta la storia cinese, solo una donna riuscì nell'impresa. Quella persona fu Wu Zetian, uno dei più straordinari governanti - uomo o donna - che il mondo abbia mai visto.

Tratto caratteristico

Arte della Guerra: l'efficacia e la frequenza di generazione dei Grandi Generali è incrementata.



Unità esclusiva

Chu-Ko-Nu

Sostituisce: Balestriere



Edificio esclusivo

Cartiera

Sostituisce: Biblioteca

Egitto



Poche civiltà hanno lasciato un marchio indelebile sulla storia come l'Egitto. Raccolta intorno al fiume Nilo per 5.000 anni, quella egizia è una delle più antiche civiltà del pianeta. Si ritiene che tra molte altre cose l'Egitto abbia inventato la scrittura, nel 3000 a.C. circa. Applicando metodi matematici avanzati gli studiosi egizi sono stati in grado di calcolare con grande precisione il movimento dei pianeti. E naturalmente gli Egizi figurano tra i più grandi architetti della storia del mondo, avendo creato monumenti e templi che ancora oggi ispirano soggezione.

Leader: Ramsete il Grande (circa 1303 – 1203 a.C.)



Ramsete II è considerato il più grande e potente faraone della storia egizia. Salito al trono ventenne, Ramsete regnò per più di 60 anni. È ricordato come un grande comandante militare, ma anche per i grandi programmi di costruzioni pubbliche. Inoltre fondò una nuova capitale, la città di Pi-Ramses. Alcuni storici ritengono che il faraone antagonista di Mosè sia proprio lui.

Tratto caratteristico

Costruttori di monumenti: la produzione di Meraviglie è accelerata del 20%.



Unità esclusiva

Carro da guerra

Sostituisce: Arciere su carro



Edificio esclusivo

Sepolcro

Sostituisce: Monastero

Inghilterra



L'Inghilterra fa parte della Gran Bretagna, "isola verde e amena" situata a poca distanza dalle coste nord-occidentali dell'Europa continentale. È il membro più importante dell'entità politica nota come Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda del Nord. Un popolo storicamente marinaio, per gran parte degli ultimi 500 anni gli inglesi hanno sfruttato la loro impareggiabile flotta per estendere i propri interessi dall'Europa in tutto il globo.

Durante il regno di Elisabetta fu stabilita la prima colonia inglese nel Nuovo Mondo, mentre la potente marina britannica si dedicò a proteggere i crescenti interessi inglesi in tutto il mondo. I primi possedimenti coloniali dell'Inghilterra erano situati nei Caraibi e in Nordamerica, ma con il tempo la sua influenza si estese anche in Asia e nel Pacifico del sud. L'Inghilterra finì per dominare l'intero subcontinente indiano, il "gioiello della Corona inglese". Nella seconda metà del XVIII secolo l'Inghilterra perse il controllo di gran parte del Nordamerica in seguito alla lunga e dolorosa rivoluzione delle Tredici Colonie (che poi divennero gli Stati Uniti d'America). Questo fu un duro colpo per il prestigio inglese, ma l'impero continuò imperturbabile a espandersi. All'inizio del Novecento era diventato il più grande e potente della storia, abbracciando un quarto delle terre emerse e della popolazione della Terra. Anche se in seguito ai tremendi conflitti della Prima e della Seconda Guerra Mondiale la Gran Bretagna ha dovuto rinunciare a gran parte del suo impero, col tempo il paese è riuscito a recuperare la vitalità e la fierezza di allora. All'inizio del XXI secolo, la Gran Bretagna continua a essere una potenza in Europa e nel mondo.

Leader: Regina Elisabetta I (1533 - 1603 d.C.)



Elisabetta I era una donna notevole in un'epoca notevole. Bella, brillante e dura come il ferro, riuscì a sopravvivere e prosperare in un'epoca in cui le donne erano considerate poco più di beni mobili. Nata con un acuto senso di sopravvivenza e un talento per l'autopromozione, il suo carisma personale e la sua durezza permettono di paragonarla ai più grandi monarchi della storia.

Per descriverla non ci sono parole migliori delle sue stesse: "So di avere il corpo di una donna debole e fragile, ma ho il cuore e lo stomaco di un re".

Tratto caratteristico

Il sole non tramonta mai: +2 punti movimento a tutte le unità navali



Unità esclusiva

Arciere con arco lungo

Sostituisce: Balestriere



Unità esclusiva

Nave di linea

Sostituisce: Fregata

Francia



Situata nell'Europa occidentale, confinante con sei (o sette, a seconda di come li si conta) paesi europei, con sbocchi sull'Atlantico, la Manica e il Mediterraneo, la Francia è da molto tempo una delle grandi potenze politiche, militari e culturali del mondo occidentale.

Nata dall'occupazione romana e unificata per primo da Carlo Magno e il Sacro Romano Impero, la Francia raggiunse l'apice della sua potenza militare sotto la guida del brillante generale Napoleone Bonaparte subito dopo la tremenda Rivoluzione Francese, dopo la quale il mondo non sarebbe stato più lo stesso. Per dieci anni, la Francia lottò contro le altre potenze europee, sole o alleate fra loro, raccogliendo con i suoi eserciti brillanti successi in tutta Europa: un'impresa militare notevole, sebbene alla fine si sia rivelata fallimentare.

Oggi la Francia è una delle maggiori potenze dell'Unione Europea. Essa rimane uno dei grandi centri culturali del pianeta; con il cibo, il vino e l'arte ha conquistato il mondo come mai nessun imperatore è riuscito a fare.

Leader: Napoleone Bonaparte (1769 - 1821 d.C.)



Napoleone Bonaparte è stato uno dei più grandi geni militari di tutti i tempi. Era in grado di spostare le sue truppe con stupefacente rapidità e sapeva sempre esattamente dove colpire per infliggere il massimo danno. Come governante si rivelò competente e pieno di immaginazione, tanto che la Francia prosperò sotto il suo dominio (almeno finché le continue guerre non la lasciarono senza forze). Generale d'armata per formazione e natura, non fu mai in grado di creare una flotta capace di disputare all'Inghilterra il dominio degli oceani e questa mancanza fu la sua fine. Se l'Inghilterra e l'Europa fossero state unite da un istmo, probabilmente a Piccadilly Circus oggi si parlerebbe il francese.

Tratto caratteristico

Ancien Régime: +2 Cultura in ogni città fino alla scoperta dell' Energia a vapore.

Unità esclusiva

Legione straniera

Sostituisce: Fanteria



Unità esclusiva

Moschettiere

Sostituisce: Soldato con moschetto



Germania



Diversi popoli germanici hanno occupato l'Europa centrale per migliaia di anni, ma l'entità politica moderna nota come Germania è giovanissima, essendo stata creata dal brillante politico prussiano Otto von Bismarck circa 140 anni fa, che agì praticamente da solo. Durante la sua breve esistenza la Germania ha avuto un impatto profondo - nel bene e nel male - sulla storia umana. Dopo le catastrofiche Guerre Mondiali della prima metà del XX secolo, la solida alleanza con la Francia, rivale storica, le ha permesso di concentrare le proprie energie sulla ricostruzione tecnologica ed economica. E così, oggi la Germania è tornata a essere una delle maggiori potenze europee.

Leader: Otto Von Bismarck (1815 - 1898 d.C.)



Otto von Bismarck, noto anche come "Cancelliere di ferro", è forse la figura più significativa in tutta la storia tedesca. Abile governatore e brillante e astuto diplomatico, durante la sua lunga carriera politica Bismarck unificò la Germania e fondò l'Impero tedesco; una debole e disorganizzata confederazione di stati divenne un'unica potente nazione, in grado di dominare l'intera Europa continentale.

Tratto caratteristico

Furor Teutonicus: Quando distruggi un Accampamento barbaro hai il 50% di possibilità di ottenere 25 Oro e che un'unità barbarica passi sotto le tue insegne.



Unità esclusiva

Lanzicheneco

Sostituisce: Picchiere



Unità esclusiva

Panzer

Sostituisce: Carro armato

Giappone



Le isole del Giappone sono state create dalle forze inimmaginabili della tettonica a zolle, che hanno sollevato porzioni del fondo oceanico nei punti in cui la placca del Pacifico scivola sotto quella eurasiatica. Il risultato è una terra montagnosa di grande bellezza e pericoli, dove le persone vivono e prosperano nello stretto corridoio tra i vulcani e il mare.

Per buona parte della sua storia, il Giappone è stato diviso in tanti piccoli regni che sprecavano tempo ed energie a farsi guerra tra loro. Il tradimento, come anche l'inganno, il doppiogioco e l'omicidio a sangue freddo erano comuni. La violenza portò alla nascita della classe dei guerrieri professionisti dei Samurai e conobbe la fine solo quando il grande Oda Nobunaga e i suoi eredi riuscirono a unificare il paese, nel XVI – XVII secolo.

Sopravvissuto all'immane catastrofe della Seconda Guerra Mondiale, all'attacco nucleare e all'occupazione occidentale, il Giappone si è imposto come una grande potenza economica e culturale a cavallo tra il XX e il XXI secolo.

Leader: Oda Nobunaga (1534 - 1582 d.C.)



Oda Nobunaga è stato un signore della guerra nel Giappone del XVI secolo. Brillante generale, politico astuto e audace sperimentatore delle nuove tecnologie, Nobunaga arrivò a dominare su metà del Giappone feudale con la forza delle armi e il doppio gioco. Dopo la sua morte i suoi due luogotenenti, Toyotomi Hideyoshi e Tokugawa Ieyasu, avrebbero completato la sua opera. Nobunaga fu un uomo violento in tempi violenti.

Ma favorendo l'unificazione del Giappone pose fine alle guerre sanguinose che avevano devastato il paese per più di un secolo.

Tratto caratteristico

Bushido: la forza d'attacco e di difesa delle unità resta invariata, anche quando sono danneggiate.



Unità esclusiva

Samurai

Sostituisce: Guerriero con spada lunga



Unità esclusiva

Zero

Sostituisce: Caccia

Grecia



È impossibile sopravvalutare l'impatto della civiltà greca sulla cultura e la storia dell'Occidente. La Grecia classica ha dato i natali ad alcuni dei più grandi artisti, filosofi, scienziati, storici, drammaturghi e condottieri che il mondo abbia mai conosciuto. I suoi guerrieri e coloni hanno portato la cultura della Grecia in tutto il Mediterraneo e nel medio ed estremo oriente. I loro eredi, i Romani, ne hanno ulteriormente diffuso il pensiero in tutta Europa. Da lì la cultura greca avrebbe in seguito attraversato l'oceano fino al Nuovo Mondo.

Ai pensatori greci si attribuiscono una quantità impressionante di scoperte e invenzioni, tra cui la prima rappresentazione teatrale, il primo trattato storico e la prima opera filosofica. I Greci hanno regalato all'Occidente il primo evento sportivo di cui si abbia notizia, il primo poema e il primo edificio dedicato al teatro. In politica, i Greci hanno creato la prima democrazia e la prima repubblica. L'influenza greca è ancora ben presente nel mondo di oggi: i dottori pronunciano il Giuramento di Ippocrate e gli architetti osservano le forme classiche per trovare ispirazione. Si può dire che la civiltà occidentale affondi le sue radici nella Grecia classica.

Leader: Alessandro Magno (356 - 323 a.C.)



Alessandro il macedone fu senza dubbio uno dei più grandi condottieri di tutti i tempi. In soli 17 anni condusse i propri eserciti da una vittoria all'altra attraverso l'Europa, l'Africa, il Medio Oriente e l'Asia, conquistando ogni nazione con cui entrò in contatto. Ma le conquiste di Alessandro diffusero la cultura ellenica nella maggior parte del mondo allora conosciuto e imposero per secoli il greco come lingua della cultura, dell'arte e della scienza. Con la possibile eccezione di una o due figure religiose, nessun uomo ha avuto un'influenza maggiore di Alessandro Magno sulla civiltà occidentale.

Tratto caratteristico

Lega Ellenica: L'Influenza sulle città-stato si riduce il 50% più lentamente e aumenta il doppio più velocemente del normale.



Unità esclusiva

Cavalleria dei Compagni

Sostituisce: Guerriero a cavallo



Unità esclusiva

Oplita

Sostituisce: Lanciere

India



La repubblica dell'India è il secondo paese più popoloso del mondo e la più grande democrazia esistente. Terra di grandi contrasti, in India convivono enormi ricchezze e miserie inaudite. Città altamente tecnologizzate sono circondate da primitivi villaggi. In India si può trovare la bellezza e lo squallore, la speranza e la disperazione. La sua è una delle più antiche civiltà del pianeta, fatta di persone di profonda fede e di grande energia. Sottrattasi al dominio britannico e sopravvissuta alla lacerante perdita della popolazione e del territorio che oggi costituisce il Pakistan, l'India è tornata a ricoprire ancora un volta il ruolo che le spetta di diritto, quello di una grande potenza mondiale.

Leader: Gandhi (1869 - 1948 d.C.)



Mohandas Gandhi è stato un patriota indiano che ha guidato il movimento di indipendenza non-violento contro il governo imperiale inglese nella prima metà del XX secolo. È stato l'inventore della "satyagraha," la resistenza alla tirannia attraverso la disobbedienza civile di massa, una tattica usata con grande effetto contro il raj inglese. Oggi Gandhi è considerato una delle figure più grandi della storia. È riconosciuto come un coraggioso e indomito campione della giustizia e della rettitudine morale, avendo combattuto tanto in Sudafrica per i diritti di tutti i deboli quanto nel suo paese natale per i concittadini indiani. Inoltre è considerato un brillante leader politico, avendo organizzato con successo una campagna per l'indipendenza opponendosi a uno degli imperi più potenti che il mondo abbia mai conosciuto. Di lui Martin Luther King disse: "Cristo ci ha dato l'obiettivo, Mahatma Gandhi la tattica".

Tratto caratteristico

Crescita demografica: L'infelicità che deriva dal numero delle città è raddoppiata, quella che deriva dalla popolazione complessiva dimezzata (costruisci meno città! Concentra la popolazione!)



Unità esclusiva

Elefante da guerra

Sostituisce: Arciere su carro



Edificio esclusivo

Forte Mughal

Sostituisce: Castello

Irochesi



Secondo la tradizione la confederazione irochese fu stabilita intorno al 1570. La confederazione nacque dall'unione di cinque tribù (a cui successivamente si unì una sesta) di nativi americani. Con una popolazione che probabilmente non superò mai le 20.000 unità, senza linguaggio scritto e priva di ogni capacità manifatturiera, riuscirono a resistere per due secoli a francesi, inglesi, olandesi e più tardi ai coloni americani, dimostrandosi tra i più abili guerrieri della storia.

Leader: Hiawatha (circa 1450?)



Hiawatha (o "Ayonwentah") è il leggendario capo degli indiani Onondaga che formò la confederazione irochese insieme all'ugualmente mitico capo Dekanawidah. Dell'uomo Hiawatha non si sa molto; secondo la tradizione irochese insegnò al suo popolo l'agricoltura, la navigazione, la medicina e le arti, usando la sua potente magia per sconfiggere tutti i nemici naturali e soprannaturali. Si narra anche che Hiawatha fosse un oratore di

grande abilità; fu proprio grazie alle sue convincenti parole che le cinque tribù (Cayuga, Onondaga, Oneida, Seneca e Mohawk) formarono le Cinque Nazioni Irochesi.

Quel poco che l'Occidente sa di Hiawatha è solitamente visto attraverso il prisma deformante del notevole poema epico di Henry Wadsworth Longfellow, la *Canzone di Hiawatha*.

Tratto caratteristico

La Grande via del guerriero: In territorio amico, le unità si spostano nelle Foreste e nelle Giungle come se si trovassero su una strada.



Unità esclusiva

Guerriero mohawk

Sostituisce: Spadaccino



Edificio esclusivo

Casa Lunga

Sostituisce: Bottega

Impero Ottomano



L'impero ottomano è nato in Anatolia (la moderna Turchia) alla fine del XIII secolo. Si è espanso attraverso tre continenti e ha prosperato per sei secoli. Al suo apice, l'impero ottomano sfidò tutta l'Europa e la sconfisse. Conquistò la Persia, l'Egitto e il Nordafrica, per non dire di una buona parte dei Balcani. Inoltre distrusse l'impero bizantino. Anche se relativamente sconosciuto in occidente, questo potente impero merita un posto d'onore accanto a quello arabo, quello inglese e quello romano.

Leader: **Solimano il Magnifico** (1494 - 1566 d.C.)



Solimano I, noto come "il Magnifico", "il Legislatore" e "Il Grande Turco", fu califfo dell'Islam e sultano dell'impero ottomano dal 1520 fino alla morte, avvenuta nel 1566. Durante il suo regno Solimano ampliò notevolmente i possedimenti dell'impero, guadagnandosi il rispetto (e la riluttante ammirazione) di tutti i potenti in Europa, Africa, Asia e Medio Oriente.

Quando è morto, Solimano era famoso in tutto il mondo. In Europa era invidiato per la sua fantastica ricchezza: il suo tesoro impareggiabile superava quello di tutti gli altri governanti della storia. Inoltre era ammirato per l'abilità militare e rispettato per il trattamento equo dei sudditi non islamici.

Quasi tutti, cristiani e musulmani, concordavano nel ritenere che meritasse appieno il titolo di "Magnifico".

Tratto caratteristico

Corsari barbareschi: Ogni volta che distruggi un'unità navale barbarica, esiste il 50% di probabilità che si converta alla tua causa e tu riceva 25 Oro.



Unità esclusiva

Giannizzero

Sostituisce: Soldato con moschetto



Unità esclusiva

Sipahi

Sostituisce: Lanciere a cavallo

Persia



Sorto nel 559 a.C. dopo una ribellione dai medi, l'impero persiano era riuscito a sopravvivere e prosperare tra molti pericoli per un paio di secoli. Nel suo momento di massimo fulgore dominò le terre che andavano dall'India all'Egitto, dall'Iran ai Balcani. Era un impero vasto e difficile da gestire, esteso com'era su tre continenti e con sudditi che parlavano decine di lingue diverse. I migliori re della dinastia achemenide raccolsero le leggi in codici coerenti, trattarono i sudditi con clemenza ed equità e cercarono di interferire il meno possibile con l'amministrazione interna delle province a patto che il popolo si comportasse bene. Ma tra di essi non mancarono incompetenti gradassi pronti ad accoltellarsi alle spalle.

Qualsiasi sia il giudizio su di loro, comunque, non si può negare che questi re siano stati maestri nell'arte della sopravvivenza. 200 anni al potere rappresentano un periodo molto lungo per una sola famiglia. Se non fossero stati vicini di Alessandro Magno e Filippo il Macedone, due tra i più grandi condottieri militari della storia del mondo, avrebbero potuto restare al potere anche per altri cento anni. Alessandro Magno fu un fenomenale comandante e condottiero, ma dopo la sua morte il suo impero gli sopravvisse a stento per un anno.

Leader: Dario I (550 - 486 a.C.)



Figlio di un satrapo della Partia, Dario I prese con la forza il trono di Persia alla morte di Cambise II, nel 522 a.C. Dario fu un eccellente amministratore; durante il suo regno riorganizzò l'enorme impero persiano, incrementandone sensibilmente potere e ricchezza. Inoltre diede il via a grandiose opere pubbliche in tutta la Persia. Dario costruì strade, riorganizzò le province e il governo, rafforzò i confini e in genere trattò i sudditi altrettanto bene se non meglio di qualsiasi altro sovrano dell'epoca. Per quanto non sia rimasto particolarmente famoso come condottiero, portò a termine con successo molte campagne militari sia interne sia esterne.

Tratto caratteristico

Eredità achemenide: Le Età dell'Oro durano il 50% in più. Durante le Età dell'Oro le unità ricevono un bonus al movimento e un bonus di +10% alla Forza di combattimento in attacco e in difesa.



Unità esclusiva

Immortale

Sostituisce: Lanciere



Edificio esclusivo

Corte del satrapo

Sostituisce: Banca

Roma



L'impero romano è l'entità politica più notevole e longeva nella storia della civiltà occidentale. Fondato intorno all'VIII secolo a.C., una parte di esso sopravvisse fino al XV secolo d.C. In alcuni campi i Romani furono grandi innovatori e non disdegnarono di appropriarsi delle buone idee provenienti dalle altre culture.

I Romani furono un popolo di guerrieri. All'apice della loro potenza, i romani governavano un impero che comprendeva buona parte dell'Inghilterra, tutta l'Europa occidentale, il Nordafrica, l'Egitto, la Grecia e il Medio e il Vicino Oriente. Nel corso del loro lungo dominio in Europa e nel Mediterraneo, i romani modellarono profondamente la cultura, l'ordinamento giuridico, l'arte, l'architettura, la religione, la lingua e l'approccio alla guerra del mondo occidentale.

Leader: Cesare Augusto (63 a.C. - 14 d.C.)



Nato Gaio Ottavio, Augusto sarebbe diventato il primo (e forse il più grande) degli imperatori romani. Augusto pose fine a un secolo di guerre civili e diede inizio a 200 anni di "Pax Romana" in cui l'impero conobbe un'età aurea dal punto di vista letterario e culturale. Durante il lungo regno di Augusto la civiltà romana fiorì e l'impero arrivò a dominare tutto il Mediterraneo. Le politiche instaurate funzionarono così bene che Roma avrebbe continuato a regnare sul mondo conosciuto per quasi due secoli senza guerre di grande entità o altre minacce significative. Pochi condottieri nella storia del mondo possono vantare un'impresa simile.

Tratto caratteristico

La Gloria di Roma: +25% alla costruzione degli edifici (in un'altra città) che sono stati già costruiti nella capitale.



Unità esclusiva

Balista

Sostituisce: Catapulta



Unità esclusiva

Legione

Sostituisce: Spadaccino

Russia



Una volta Winston Churchill disse che la Russia è un indovinello avvolto in un mistero all'interno di un enigma. Fa parte sia dell'Europa sia dell'Asia, eppure è separata da entrambe. È ricca di risorse naturali, ma il suo popolo è sempre stato povero in modo opprimente. È stata invasa e occupata da Goti, Unni, Mongoli, francesi e tedeschi, ma è sempre rimasta peculiarmente russa. È stata una superpotenza ed è quasi andata in fallimento, una monarchia, una dittatura comunista e una democrazia e tutto questo nell'arco di un secolo. La civiltà russa è davvero una delle più affascinanti della storia umana.

Leader: Caterina la Grande (1729 - 1796 d.C.)



Caterina la Grande ha governato la Russia per tutta la seconda metà del XVIII secolo. Sotto la sua guida l'Impero russo si espanse notevolmente, aggiungendo al territorio decine di migliaia di chilometri quadrati con la conquista e la diplomazia. Bella quanto intelligente, Caterina irretì e sedusse le migliori menti d'Europa, facendo della sua corte uno dei centri più fulgidi del pensiero illuminista. Sebbene tedesca di nascita, Caterina è ricordata come uno dei più grandi leader della storia russa. Come la regina Elisabetta I d'Inghilterra, dimostrò che una donna poteva essere abbastanza intelligente e dura da governare un grande paese.

Tratto caratteristico

Madre Russia: Le risorse forniscono +1 Produzione; Cavalli, Ferro e Uranio forniscono una quantità doppia.



Unità esclusiva

Cosacco

Sostituisce: Cavalleria



Edificio esclusivo

Krepost

Sostituisce: Caserma

Siam



Situato nel sud-est asiatico tra Myanmar, Laos, Cambogia e Malesia, il Siam (l'odierna Thailandia) ha una storia lunga e complessa. Una terra bella e misteriosa ricca di foreste e antiche montagne, il Siam ha vissuto occupazioni e rivoluzioni, inondazioni e carestie, nonché la nascita e la caduta di grandi imperi. In occidente continua a prevalere una visione romantica del Siam, soprattutto a causa del piacevole ma molto inaccurato musical "The King and I" (Anna e il Re). La realtà è molto più interessante e contiene ben poche adorabili istitutrici inglesi dotate di intento civilizzatore. In realtà, anzi, uno dei più grandi trionfi del Siam potrebbe proprio consistere nell'essere riuscito a evitare il dominio coloniale europeo, a differenza del resto dell'area del sudest asiatico!

Leader: Ramkhamhaeng (1240 - 1298 d.C.)



Nel 1278, un principe di nome Ramkhamhaeng ereditò il piccolo e insignificante regno del Sukhothai. Nel giro di 20 anni, grazie a una brillante combinazione di genio militare e astuta diplomazia, riuscì a estendere i confini e l'influenza del suo paese fino a coprire gran parte del sud-est asiatico. Oggi Ramkhamhaeng è considerato un grande leader, il primo a governare l'intero Siam.

Tratto caratteristico

Padre che governa i figli: la quantità di Cibo e Cultura ricevuta in dono dalle città-stato aumenta del 50%.



Unità esclusiva

Elefante di Naresuan

Sostituisce: Cavaliere



Edificio esclusivo

Wat

Sostituisce: Università

Songhai



L'impero Songhai fiorì in Africa occidentale nel XV e XVI secolo. I Songhai sono apparsi inizialmente vicino alla città di Gao, subordinata all'impero del Mali. All'inizio del ^{XIV} secolo ottennero l'indipendenza dal Mali e nei due secoli successivi si espansero fino a diventare il più grande impero nella storia africana. Come l'impero azteco, dovettero poi arrendersi a armate di invasori relativamente piccole ma tecnologicamente più progredite. Il che costituisce un'importante lezione per chiunque giochi a *Civilization*: "Non buttarti mai in uno scontro a fuoco con il coltello. Fatti largo piuttosto con un fucile d'assalto e un bombardiere invisibile".

Leader: Askia (c. 1440 - 1538 d.C.)



Mohammad ibn Ab Bakr Turé, noto anche come Mohammad I Askia, regnò dal 1493 al 1528. Unificando l'intera regione centrale del Sudan occidentale diede vita all'Impero Songhai, il più esteso in tutta la storia africana. Sebbene abbia condotto diverse campagne militari, lo si ricorda soprattutto per la sua opera di riorganizzazione e modernizzazione e per aver portato la stabilità al popolo Songhai, tanto che il suo regno rappresenta una vera e propria Età dell'oro per l'Africa occidentale.

Tratto caratteristico

Signore del fiume: quando distruggi un Accampamento barbaro o saccheggii una città ricevi una quantità tripla d'Oro. Le unità imbarcate possono difendersi.



Unità esclusiva

Cavalleria Mandekalu

Sostituisce: Cavaliere



Edificio esclusivo

Moschea della Piramide di Fango

Sostituisce: Tempio

Stati Uniti d'America



Gli Stati Uniti d'America sono una superpotenza mondiale (il che più o meno significa che possiedono armi in grado di distruggere il pianeta). Civiltà relativamente giovane, gli Stati Uniti si sono costituiti nel Settecento e si sono quasi auto-distrutti nel secolo successivo. Nel Novecento sono diventati la più forte potenza militare, tecnologica, culturale ed economica del mondo. È difficile immaginare cosa potrà accadere loro nel prossimo futuro.

Leader: George Washington (1732 - 1799 d.C.)



George Washington fu uno degli eccezionali uomini che vivevano nelle colonie americane alla fine del Settecento. Per quanto non fosse battagliero come John Adams, geniale come Benjamin Franklin o brillante come Thomas Jefferson, Washington aveva la capacità di comandare, in guerra come in pace. Portò alla vittoria l'esercito continentale contro un nemico di gran lunga superiore, e così facendo donò l'indipendenza alla sua nazione.

George Washington è noto soprattutto per essere uno dei "Padri della nazione". È sempre rimasto saldo e coraggioso davanti alle avversità ed è stato capace di spingere i suoi uomini a morire volentieri per lui. Senza Washington, è probabile che gli Stati Uniti non sarebbero mai nati.

Tratto caratteristico

Destino manifesto: Aumenta il raggio di visione delle unità e permette di acquistare le caselle a prezzo scontato.



Unità esclusiva

Minuteman

Sostituisce: Soldato con moschetto



Unità esclusiva

Bombardiere B-17

Sostituisce: Bombardiere

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE DI CIVILIZATION V

La modalità multigiocatore ti permette di confrontarti direttamente contro altri giocatori, invece che con avversari controllati dal computer. Alle partite multigiocatore si accede dal menu principale. È possibile giocare con gli amici su rete locale (LAN, da Local Area Network) ma anche con giocatori da tutto il mondo.

Menu modalità multigiocatore

Nel menu principale, seleziona il pulsante Multigiocatore per accedere alla schermata delle opzioni per le partite multigiocatore.

PARTITE LOCALI



Clicca sull'opzione Partita su rete locale per cercare le partite disponibili sulla LAN (Local Area Network). Il pannello del browser mostrerà l'elenco delle partite locali disponibili: clicca su una di esse per unirti alla partita. Se non viene visualizzata nessuna partita (o comunque nessuna che ti interessi), puoi cliccare su Ospita partita e crearne una tu. In qualsiasi momento puoi cliccare sul pulsante Aggiorna per aggiornare l'elenco delle partite disponibili.

Se hai scelto di ospitare una partita, accederai alla schermata di configurazione della partita multigiocatore. Lì puoi scegliere il tuo leader, il tipo e le dimensioni della mappa

e la velocità della partita. Inoltre puoi caricare una partita multigiocatore precedentemente salvata (se ne riparlerà più diffusamente sotto), o tornare al browser per ricontrollare l'elenco delle partite disponibili. Quando sei soddisfatto delle tue scelte, clicca su **Avvia la partita**.

Da qui puoi accedere alla stanza d'allestimento, dove puoi controllare quali leader hanno scelto gli altri giocatori e se i giocatori sono tutti pronti o meno. Una civiltà controllata dal computer sarà identificata con il nome "IA", mentre i giocatori umani saranno indicati dal loro nome utente di Steam.

Se due o più giocatori scelgono la stessa civiltà e lo stesso leader, il gioco utilizzerà colori diversi per ciascuno, in modo da evitare possibili confusioni.

Quando tutti i giocatori hanno cliccato su Pronto, l'host può a sua volta cliccare su Avvia partita per dare inizio alla sfida.



Partite su Internet/Steam

Le partite multigiocatore su Internet sono ospitate su Steam tramite l'account che il giocatore ha usato per l'installazione del gioco.

Matchmaking automatico e ricerca delle partite

Per le partite su Internet è possibile usufruire del servizio di matchmaking automatico: una volta impostate le proprie opzioni e scelto il tipo di partita che si desidera giocare, Steam cercherà di metterti in contatto direttamente con quei giocatori che stanno cercando lo stesso tipo di partita. Se una partita di quel tipo esiste già, accederai direttamente alla Sala di allestimento, dove potrai scegliere la tua civiltà e il tuo leader.

Se non ci sono partite disponibili, puoi o accedere al browser delle partite su Internet, oppure ospitare tu una partita, seguendo la stessa procedura indicata per le partite in LAN.



Lista degli amici

Quando ospiti una partita multigiocatore su Internet, puoi sempre consultare la tua lista degli amici di Steam. Nella sala d'allestimento, puoi selezionare un amico dall'elenco a scomparsa e invitarlo direttamente a una qualsiasi partita tu stia ospitando. Il tuo amico riceverà una segnalazione tramite l'overlay di Steam.

Chat



È possibile chattare con gli altri giocatori sia durante la configurazione della partita, sia durante la partita stessa. Nella sala d'allestimento puoi mandare messaggi a tutti i giocatori tramite la finestra di chat in fondo allo schermo.

Durante la partita, puoi scegliere se inviare un messaggio a tutti i giocatori o a uno soltanto, avviando conversazioni private e ponendo le basi per negoziazioni o alleanze segrete. Per richiamare il pannello di chat durante la partita, clicca sul pulsante Apri chat nell'angolo destro dell'interfaccia. Quando

hai finito, per nascondere il pannello puoi cliccare sul pulsante Chiudi chat.

L'overlay di Steam fornisce il supporto per il Voice-Over-IP (VOIP), permettendoti di parlare agli altri giocatori con un microfono.

Ospitare, salvare e caricare partite

Quando ospiti una partita puoi salvare i tuoi progressi per riprendere la partita successivamente. Questa funzione è particolarmente utile nel caso di partite lunghe, che possono durare anche più di un giorno. Per visualizzare l'elenco delle partite salvate, clicca sul pulsante Carica partita nella schermata di configurazione della partita multigiocatore.

Se, per un qualsiasi motivo, durante una partita multigiocatore la tua connessione dovesse interrompersi, il sistema proverà a riconnetterti automaticamente. Se, per un qualsiasi motivo, l'host della partita si disconnette, il gioco cercherà di trasferire le prerogative dell'host a un altro giocatore.



Giocatori e dimensioni della mappa

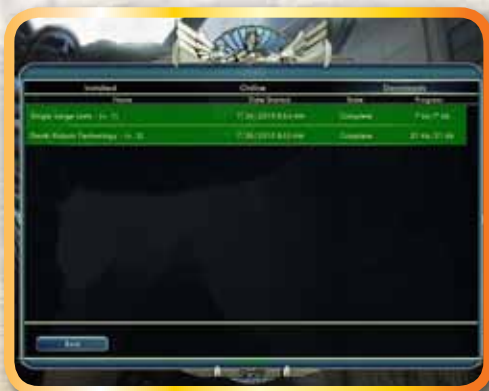
Il numero di giocatori possibili per una partita multigiocatore è limitato, per impostazione predefinita, dalle dimensioni della mappa prescelte.

Le dimensioni della mappa predefinite disponibili sono:

Dimensioni della mappa	Numero di giocatori	Numero di città-stato
Duello	2	4
Minuscola	4	8
Piccola	6	12
Standard	8	16
Grande	10	20
Enorme	12	24

Se non vengono riempiti tutti gli slot giocatore di una mappa, i ruoli mancanti saranno ricoperti dall'IA.

MOD



Civilization V è stato progettato sin dall'inizio avendo in mente le esigenze dei modder e infatti, sotto questo aspetto, è la versione di Civ più accessibile di sempre. Anche se (per ora) non ti interessa creare mod, sappi che puoi trovare rapidamente e con facilità i mod creati dagli altri utenti, scaricarli e installarli senza uscire mai al gioco. Creare e giocare con i mod non è mai stato così facile.

Nel menu principale, seleziona il pulsante Mod per accedere alla schermata dei mod (nel corso del procedimento, assicurati di accettare l'EULA). Lì potrai

scegliere se avviare una partita usando un mod già scaricato e installato (sul punto torneremo fra poco) o se cercare un nuovo mod tra quelli disponibili.

CERCARE, SCARICARE, VALUTARE

Clicca sul pulsante Naviga nei mod per aprire il browser dei mod. Esso mostrerà l'elenco di tutti i mod già scaricati e installati, indicandoti se in quel momento sono attivi o meno. Clicca sul pulsante Abilitato per attivare/disattivare un mod scaricato. Già, proprio così: puoi attivare più di un mod contemporaneamente!

Clicca sul pulsante Online per richiamare il browser dei mod online, dove sono mostrati tutti i mod disponibili per il download. A questo punto puoi filtrare i mod disponibili per categoria, per data di caricamento, per numero di download o per valutazione del giocatore o effettuare una ricerca per parola chiave.

Clicca su un mod per visualizzare informazioni più dettagliate, schermate del mod o per scaricarlo. Il download dei mod tramite il browser è gratuito e anonimo, ossia non è necessario effettuare il login con account di alcun genere.

Dopo aver giocato con un mod, puoi valutarlo per far sapere agli altri quanto è bello. Per contribuire alla valutazione del mod è sufficiente cliccare sul pulsante "Mi piace" sulla relativa pagina. Anche la valutazione del mod è anonima e non richiede il collegamento a un account.

XML

Il modo più facile per iniziare a creare un mod è accessibile a tutti coloro che dispongono di un editor di testo. Se sai scrivere con la tastiera, sai creare un mod. Sono i file XML (Extensive Markup Language) del gioco a contenere tutti i dettagli più minuti del gioco, come per esempio le battute di Napoleone nelle negoziazioni o di quanti PM dispone un Arciere per ogni turno. Tutti i file XML del gioco possono essere facilmente modificati e aggiornati con un qualsiasi editor di testo. Ciò permette personalizzazioni di diverso tipo e grado, che vanno dalla modifica dei danni che può infliggere un Guerriero alla creazione di nuove civiltà e nuovi leader.



MODBUDDY E IL KIT DI SVILUPPO WORLD BUILDER



Dopo l'uscita del gioco, sarà possibile scaricare ModBuddy e il kit di sviluppo World Builder, gli strumenti ufficiali per il modding di Civ V. Questo pacchetto permetterà di creare mappe e scenari personalizzati, di modificare il comportamento dell'IA e di assemblare il tutto in comodi pacchetti così da rendere il tuo mod scaricabile e utilizzabile anche dagli altri. Per ulteriori informazioni e per aggiornamenti, torna spesso a visitare il sito ufficiale di Civ V o la pagina del gioco su Steam.

ModBuddy e il kit di sviluppo World Builder saranno scaricabili tramite Steam. Li troverai nella sezione Strumenti della scheda Giochi.

Tutorial ed esempi

Se non hai mai creato un mod (o semplicemente hai bisogno di un aiuto), cerca nelle cartelle del kit di sviluppo gli esaurienti tutorial e gli esempi su come usare questi nuovi, potenti strumenti. Impara dagli sviluppatori in persona come utilizzarli al meglio.

Caricare un mod

Quando hai finito di creare il tuo mod e hai voglia di presentarlo orgogliosamente al mondo intero, usa ModBuddy per caricare il mod sul server ufficiale. Le istruzioni su schermo ti indicheranno come creare il pacchetto e come dargli un nome.

Al momento di caricare il mod, dovrai dargli un nome, allegare da una a tre schermate che mettano in evidenza gli aspetti più importanti o accattivanti del tuo mod e assegnargli dei tag per farlo rientrare in massimo 3 categorie. Fatto questo, al mod verrà assegnato un codice identificativo unico.

Per caricare i mod, è necessario disporre di un account GameSpy. ModBuddy ti chiederà di inserire i dati di un account eventualmente già esistente, oppure di seguire la procedura per crearne uno. Gli account di GameSpy sono gratuiti.

MOD IN MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO

Nel menu Mod, clicca sul pulsante Giocatore singolo per richiamare le opzioni disponibili per le partite con i mod. Puoi scegliere se usare una determinata mappa personalizzata, caricare una partita salvata o creare una nuova partita personalizzata usando i mod.

Aggiornamenti automatici dei mod

Il gioco verifica automaticamente se sono disponibili aggiornamenti ai mod installati e accessibili tramite il browser dei mod. Se la tua connessione a Internet è attiva, gli aggiornamenti saranno scaricati e installati automaticamente.



RICONOSCIMENTI

FIRAXIS GAMES

Squadra progettazione

Creatore originale di Civilization

Sid Meier

Progettato da

Jon Shafer

Progettazione e dinamica di gioco aggiuntiva

Ed Beach

Scott Lewis

Squadra produzione

Produttore

Dennis Shirk

Produttore associato

Lisa Miller

Produzione aggiuntiva

Clint McCaul

Michelle Menard

Autori testi

Michelle Menard

Paul Murphy

Squadra programmazione

Programmatore capo

Brian Wade

Capo sistemi

Tim Kipp

Capo IA/dinamica di gioco

Ed Beach

Grafico capo

Dan Baker

Capo interfaccia utente

Marc Meyer

Capo strumenti

Bart Muzzin

Capi programmazione multigiocatore

Jonathan Tanner

Justin Randall

Programmatori IA/dinamica di gioco

Scott Lewis

Programmatori di sistema

Dom Cerquetti

Ken Grey

Greg Osefo

Don Wuenschell

Programmatori grafici

Joshua Barczak

John Kloetzli

Marc Meyer

Kiran Sudhakara

Marek Vojtko

Marc Olano

Programmatori multigiocatore

Todd Smith

Programmatori modding

Shaun Seckman

Programmatori strumenti

Eric Jordan

Scott Ramsey

Sergey Tirapolsky

Programmatori aggiuntivi

Justin Boswell

Dan Goodman

Katie Hirsch

Steve Houchard

Michelle Menard

Daniel Selnick

Bob Thomas

Squadra grafica

Capo sezione grafica

Dorian Newcomb

Supervisore animazione

Chris Hickman

Capo animatore

Alex Kim

Capo personaggi

Brian Busatti

Capo strutture

Arne Schmidt

Capo unità

Tom Symonds

Capo interfaccia utente

Russell Vaccaro III

Capo effetti

Todd Bilger

Grafico terreni principale

Steve Egrie

Artisti

Aaron Anderson

Jerome J Atherholt

Michael R Bates

Kevin Bradley

Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Nathan Gordon

Arthur Gould

Jason Guy

David Jones

Suzana Kilic

Alex Kim

Jonathan Mack

Gregory Marlow

Ryan Murray

Jason Pastrana

Dan Perry

Brian Theodore

Bozzettisti

Marc Hudgins

Sang Han

Grafica aggiuntiva

Erik Ehoff

Ed Lynch

Piero Macgowan

Jack Snyder

Art Wiesen

Filmato introduttivo

Digic Pictures

**Sceneggiatura filmato
introduttivo**

Paul Murphy

Squadra audio

**Responsabile dipartimento
audio**

Michael Curran

Progettisti audio

Michael Curran

Paul Heitsch

Geoff Knorr

Roland Rizzo

Ian Smith

Musica

Michael Curran

Geoff Knorr

Musica aggiuntiva

Paul Heitsch

Roland Rizzo

Ian Smith

Testi

Michelle Menard

Programmatori audio

Dom Cerquetti

Ken Grey

Don Wuenschell

**Squadra controllo
qualità**

Responsabile CQ

Scott Wittbecker

Capo CQ

Grant Frazier

Tester

Michael Argo

Justice Avery

Matthew Beach

David Cerny

Daron Carlock

Jim Crawley

Pat Glascoe

Mike Lemon

Patrick Miller

**Frankenstein Test
Group**

Abyss

ainwood

AlazkanAssassin

arcan

bernie14

Bob Thomas

bobT

C.Roland

ChrisWithers

claudelu

colonelmustard

dacole

Dale

DanQ

danthrax

Dominae

ekmek

freakmon

GeneralMatt

Gogf

Grey Fox

Gyathaar

Hugin

Impaler[WrG]

jdogg5000

jmoskie

jobe

Kael

karadoc

KillerClowns

Locutus

loki1232

Lord_Phan

magnus333

Meredith

Ming

monoha

Nikis-Knight

Nikolai

Nolan

notyoueither

OgreBG

Opera

Peachrocks

Pfeffersack

Primax

rah

robin-uiowa

Scott-DTA

seZereth

SirPartyMan

snafusmith

snoopy369

Solver

TheMeInTeam

totallycres

Valkrionn

Velociryx

vondrack

WarningU2

Wilboman

xienwolf

yin26

Ztaesek

Responsabili Firaxis

Amministratore delegato/

Presidente

Steve Martin

Direttore creativo

Sid Meier

Direttori grafici di studio

Seth Spaulding

Steve Ogden

Direttore sviluppo software

Steve Meyer

Produttore esecutivo

Barry Caudill

Direttore marketing

Kelley Gilmore

Marketing Associate

Peter Murray

Direttore risorse umane

Shawn Kohn

Responsabile ufficio

Donna Milesky

Responsabile IT

Josh Scanlan

Tecnico informatico

Matt Baros

Progetti speciali

Susan Meier

Supporto AMD

Steve Bell

Bill Bilodeau

Thomas Fortier

Supporto Nvidia

Evan Hart

Brian Harvey

Supporto Intel

Yannis Minadakis

Michael Katz

Aaron Davies

Supporto Valve

John Bartkiw

Chris Boyd

Neil Kaethler

Alfred Reynolds

Jason Ruymen

Gamespy

Drew Curby

Andrew Textor

Fork

Effetti video realizzati con Fork

Particle

Supporto Microsoft

Chuck Walbourne

Fotografo viste aeree

Steve Lowther

Ringraziamenti speciali

Joanne Miller

A tutti i nostri familiari e ai nostri cari! Grazie per la vostra pazienza e il vostro supporto!

Pubblicato da 2K Games. 2K Games è una divisione di 2K, un'etichetta di Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING**Presidente**

Christoph Hartmann

Direttore operativo

David Ismaier

Vicepresidente sviluppo prodotto

Greg Gobbi

Direttore sviluppo prodotto

John Chowanec

Direttore operazioni sviluppo prodotto

Kate Kellogg

Direttore produzione creativa

Jack Scalici

Responsabile senior produzione creativa

Chad Rocco

Responsabile licenze musica e artisti

Lydia Jenner

Produttore

V. Garrett Bittner Jr.

Assistente produttore

Tiffany Nagano

Ben Chang

Assistenti alla produzione

Casey Cameron

Andrew Dutra

Shawn Martin

VP senior marketing

Sarah Anderson

VP marketing

Matt Gorman

VP marketing internazionale

Matthias Wehner

Direttore marketing

Tom Bass

Direttore globale delle pubbliche relazioni

Markus Wilding

Responsabile senior PR

Charlie Sinhaseni

Responsabile PR

Jennie Sue

PR internazionali e assistente al marketing

Erica Denning

Responsabile eventi globali

Karl Unterholzner

Direttore grafico, servizi creativi

Lesley Zinn

Direttore web

Gabe Abarcar

Progettista web

Seth Jones

Responsabile senior marketing interattivo

Elizabeth Tobey

Responsabile comunità

Greg Laabs

Direttore produzione marketing

Jackie Truong

Assistente produzione marketing

Ham Nguyen

Direttore tecnologie

Jacob Hawley

Vicepresidente sviluppo business

Kris Severson

VP vendite e concessione licenze

Steve Glickstein

Direttore vendite strategiche e licenze

Paul Crockett

VP consulenza legale

Peter Welch

Direttore operazioni

Dorian Rehfield

Direttore analisi e pianificazione

Phil Shpilberg

Responsabile produzione video

J. Mateo Baker

Montatore video

Kenny Crosbie

Montatore video

Michael Howard

Specialista licenze/operazioni

Xenia Mul

Direttore media, promozioni e collaborazioni in-game

Shelby Cox

Responsabile associato di partner marketing

Dawn Burnell

Controllo qualità 2K**Vicepresidente controllo qualità**

Alex Plachowski

Responsabile test controllo qualità (progetti)

Grant Bryson

Responsabile conformità

Alexis Ladd

Capo tester

Griffin Funk

Capo tester (squadra di supporto)

Sean Manzano

Andrew Webster

Tester senior

Ruben Gonzalez

Sara Lane

Justin Waller

Squadra controllo qualità

Rick Alvarez

Chad Bert

Steve Capri

Ariel Ceballos

Alex Coleman

John Dickerson

Keith Doran

Anthony Franco

Andres Garcia

Ricky Hernandez

Jonathan Keiser

Davis Krieghoff

Jason Mitchell

Tyler Muelrath

Matthew Porter

Matt Priddy

Matt Proudfoot

Angie Ricci

Dio Rochino

Jess Sparks

Dung Trinh

Ringraziamenti speciali

Lori Durrant

Todd Ingram

Chris Jones

Jana Kubanski

Eric Lane

Merja Reed

Jay Ruiz

Rick Shawalker

Madeleine St. Marie

2K International**Responsabile generale**

Neil Ralley

Responsabile marketing internazionale

Lia Tsele

Responsabile prodotto internazionale

Warner Guinée

Responsabile PR internazionale

Emily Britt

Dirigente PR internazionale

Matt Roche

Direttore concessione licenze

Claire Roberts

Responsabile contenuti web

Martin Moore

Assistente marketing internazionale

Tom East

Sviluppo prodotto 2K International**Produttore internazionale**

Sajjad Majid

Responsabile localizzazione

Jean-Sebastien Ferey

Assistente responsabile localizzazione

Arsenio Formoso

Squadre di localizzazione esterne

Around the Word

Effective Media

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Strumenti e supporto per la localizzazione forniti da XLOC Inc.

Controllo qualità 2K International**Responsabile CQ**

Ghulam Khan

Supervisore CQ

Sebastian Frank

Hugo Sieiro

Ingegnere masterizzazione

Wayne Boyce

Capo progetto CQ localizzazione

Lena Brenk

Tecnici CQ localizzazione

Anthony Busselier

Alba Loureiro

Andreas Strothmann

Antonio Grasso

Elmar Schubert

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Giovanni De Caro

Javier Vidal

Jose Minana

Karim Cherif

Luigi Di Domenico

Oscar Pereira

Stefan Rossi

Tirdad Nosrati

Squadra progettazione

James Crocker

Tom Baker

Squadra 2K International

Agnès Rosique

Alex Bickham

Ben Seccombe

David Halse

Fabrice Poirier

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Luis De La Camara Burditt

Olivier Troit

Sandra Melero

Simon Turner

Snezana Stojanovska

Stefan Eder

Operazioni Take-Two International

Anthony Dodd

Martin Alway

Cat Findlay

Nisha Verma

Robert Willis

Denisa Polcerova

2K Shanghai**Responsabile generale**

Julien Bares

Direttore di produzione

Liu Jing

Produttori

Liu Shan

Ren Ye Qing

Direttore grafica

Yi Zheng

Grafico anziano

Li Ying Jun

Capo animatore

Xu Jie

Animatori

Yin Ji

Shen Yi Xin

Wu Xiao

Tang Yi Fan

Per l'elenco completo dei riconoscimenti musicali di

Civilization V, visita il sito

Internet: www.civilization5.com/musiccredits

REGISTRAZIONE DELLA COLONNA SONORA**ORIGINALE****Filarmonica di Praga**

Direttore - Andy Brick

Assistenti del direttore - Rita

Čepurčenko & Miloš Jahoda

Produttore della musica

orchestrale - Petr Pycha

Ingegnere del suono - Jan

Kotzmann

Assistente ingegnere - Cenda

Kotzmann

Bibliotecario - Tomáš Kirschner

Maestro del coro - Stanislav Mistr

Primo violino

Rita Čepurčenko

Costin Anghelescu

Václav Dvořák

František Eret

Petr Typolt

Petr Hlaváč

Anna Jírovcová

Pavel Kutman

David Šroubek

Jiří Škoda

Eva Rohanová

Václav Riedlbauch

Hana Šimečková

Hana Kutmanová

David Voráč

Lucie Hůlová

Secondo Violino

Libor Kaňka
Martin Pachner
Ludvík Sklenář
Jaroslav Kořán
Miroslav Kosina
Vlastimil Zeman
Anna Vaňková
Jindřich Vácha
Jiljí Teringer
Milan Machačka
Kateřina Gemrotová
Martin Šandera
Vlastimil Zeman
Martin Tupý

Viola

Zdeněk Zindel
Vladimír Bažant
Tomáš Duda
Oldřich Smola jun.
Alan Melkus
Jan Nykrýn
Stanislav Kodad
Eduard Vaníček
Vladimír Zajačik
Jiří Zajíc
Jindřich Moravec
Kamila Puteaney

Violoncello

Miloš Jahoda
Jaroslav Matějka
Pavel Běloušek
Richard Žemlička
Petr Malíšek
Marek Elznic
Věra Anýžová
Petr Šporcl
Roman Stehlík
David Havelík

Contrabbasso

Martin Zelenka
Michal Novák
Jan Buble
Lukáš Verner
Václav Hoskovec
Aleš Benda
Radomír Žalud

Jan Prokop

Flauto

Robert Heger
Martin Klimánek

Ottavino

Jiří Skuhra

Oboe

Liběna Sequardtová
Jan Hodánek

Corno inglese

Monika Boušková

Clarinetto

Jan Mach
Vlastimil Mareš

Clarinetto basso

Miroslav Plechatý

Fagotto

Svatopluk Čech
Lumír Vaněk

Controfagotto

Petr Němeček

Corno

František Langweil
Pavel Douba
Tomáš Kirschner
Petr Hernych

Tromba

Marek Zvolánek
Svatopluk Zaal
Jan Fišer

Trombone

Jiří Novotný
František Zazvonil

Trombone basso

Petr Čihák

Tuba

Karel Malimánek

Arpa

Stáňa Ramešová

Timpani

Svatopluk Čech ml.

Percussioni

Miroslav Kejmar ml.
Jiří Svoboda
Ivan Hoznedr

Soprano

Gražina Biernot
Andrea Soukupová
Marie Matějková
Martina Kritznerová
Věra Váchová
Romana Hýžová
Kateřina Kotešovcová
Darina Glatzová

Contralto

Dana Sedmidubská
Štěpánka Pýchová
Michaela Štefáčková
Marie Šmaterová
Jana Dvořáková
Jana Drábková
Ludmila Hudečková
Romana Soukupová

Tenore

Petr Klíma
Bronislav Palowski
Tomáš Hinterholzinger
Luboš Moravec
Tomáš Fiala
Dušan Růžička
Viktor Byček
Michal Foršt

Basso

Michal Krůšek
Tomáš Hanzl
Miroslav Vácha
Martin Vacula
Wouter Tukker
Jan Socha
Vladimír Hambálek
Jiří Sejpál

Doppiatori

Narratore - Antonio Paiola

Figlio - Federico Zandrea

Consigliere culturale - Aglaia Zannetti

Consigliere economico - Caterina Rochira

Consigliere militare - Oliviero Cappellini

Consigliere scientifico - Gianni Quillico

Alessandro Magno - Miró de Monteseppia

Askia Mohammad I - Mori Majid

Cesare Augusto - Émile Khordoc

Caterina la Grande - Svetlana Migdissova

Dario I - Yassin Alsalman

Gandhi - Avtar Sandhu

George Washington - Marcel Jeanin

Harun Al-Rashid - Laith Marouf

Hiawatha - Kanentokon Hemlock

Montezuma - Alfredo Camacho

Napoleone Bonaparte - Greg Gobbi

Oda Nobunaga - Ryosuke Aoike

Otto Van Bismark - Heinz Becker

Regina Elisabetta - Julia Lenardon

Ramsete II - George Saad

Ramkhamhaeng - Thon

Kongkaewpaisarn

Solimano il Magnifico - Onur Aydemir

Wu Zetian - Rachel Lei Xie

Wave Generation, Inc.

Mixer audio originali, POP Sound

Tim West

Tim Hoogenakker

Dante Fazio

Tecnici di registrazione audio originali, POP Sound

Brett Rothfeld

Anthony Vanchure

Stephen Selvaggio

Curatore dialoghi

Garrett Montgomery

Mixer dialoghi originale, Heavy Melody

Dave Fraser

Flauti nordamericani contemporanei forniti da Ken Light, Amon Olorin Flutes

Padronanza musicale

Scott Metcalfe, Mind's Ear

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Ringraziamenti speciali

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Jenn Kolbe

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadiv

Squadra 2K IS

Jordan Katz

David Gershik

Squadra vendite Take-Two

Squadra channel marketing Take-Two

Seth Krauss

Squadra legale Take-Two

Jonathan Washburn

Cindi Buckwalter

Alan Lewis

Meg Maisie

Siobhan Boes

Jason Bergman

Brooke Grabrian

Thomas M. Olano

Access Communications

KD&E

VG Market

Rokkan

Art Machine

RDA

CivAnon.org

Gwendoline Oliviero



Effetti video realizzati con Fork Particle



Utilizza Granny Animation. Copyright ©1999-2010 RAD Game Tools, Inc.

Civilization V include i seguenti componenti open source, liberamente distribuiti in base alla licenza MIT:

Lua - Copyright © 1994-2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML - Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski.

Qualsiasi persona ottenga una copia di questo software e dei file di documentazione associati (il "Software") ha il permesso di utilizzarlo gratuitamente senza restrizioni. La licenza include, ma non è limitata a, il diritto di copiare, modificare, includere in altri progetti, pubblicare, distribuire, concedere in licenza e/o vendere copie del Software, e di permettere alle persone a cui viene fornito il Software di fare lo stesso, alle seguenti condizioni:

la nota di copyright qui sopra e questa nota di permesso dovrà essere inclusa in tutte le copie o porzioni significative del Software.

Il Software è fornito così com'è, senza alcuna garanzia esplicita o sottintesa: questa condizione include ma non si limita alle garanzie di commerciabilità, all'idoneità per un particolare scopo e all'assenza di violazioni di diritti. In nessun caso gli autori o i detentori del copyright potranno essere ritenuti responsabili per danni e altri inconvenienti sopravvenuti durante lo svolgimento di un contratto o in altre situazioni collegate all'utilizzo del Software o a qualsiasi altra attività riguardante il Software stesso.

GRAFICI E TABELLE

TABELLA DELLE POLITICHE

Nome della Politica	Percorso	Epoca richiesta	Politiche richieste	Effetto
Tradizionalismo				
Aristocrazia	Tradizionalismo	Nessuna	Nessuna	+33% alla produzione di Meraviglie
Legalismo	Tradizionalismo	Nessuna	Nessuna	Infelicità ridotta del 33% nella capitale
Monarchia	Tradizionalismo	Nessuna	Oligarchia	Il costo in Oro dell'acquisto di nuove terre è ridotto del 50%
Nobiltà terriera	Tradizionalismo	Nessuna	Aristocrazia, Oligarchia	Crescita della capitale accelerata del 33%
Oligarchia	Tradizionalismo	Nessuna	Nessuna	+33% alla Forza di combattimento delle unità dentro i confini dell'impero
Tradizionalismo	Tradizionalismo	Nessuna	Nessuna	+1 Cibo ogni turno nella capitale
Libertà				
Cittadinanza	Libertà	Nessuna	Nessuna	I Lavoratori eseguono le loro azioni il 25% più velocemente
Governo collettivo	Libertà	Nessuna	Nessuna	Le città appena fondate hanno già il 50% del Cibo necessario per guadagnare il secondo cittadino.
Libertà	Libertà	Nessuna	Nessuna	Costruzione dei Coloni accelerata del +50%
Meritocrazia	Libertà	Nessuna	Cittadinanza	+1 Felicità per ogni città collegata alla capitale da una rotta commerciale
Rappresentanza	Libertà	Nessuna	Cittadinanza	+1 Cultura in ogni città
Repubblica	Libertà	Nessuna	Governo collettivo	+1 Produzione in ogni città
Onore				
Casta militare	Onore	Nessuna	Disciplina	-1 Infelicità in ogni città dotata di una guarnigione
Codice del guerriero	Onore	Nessuna	Nessuna	Un Grande Generale appare vicino alla capitale
Disciplina	Onore	Nessuna	Nessuna	+15% alla Forza di combattimento delle unità che si trovano accanto ad altre unità militari
Esercito professionale	Onore	Nessuna	Casta militare	Il costo in Oro dell'aggiornamento delle unità militari è ridotto del 50%
Onore	Onore	Nessuna	Nessuna	Bonus del +25% in combattimento contro i Barbari, inoltre viene segnalata l'apparizione di ogni nuovo Accampamento barbaro nei territori già rivelati
Tradizione militare	Onore	Nessuna	Codice del guerriero	Le unità militari ottengono esperienza doppia in combattimento
Devozione				
Devozione	Devozione	Epoca classica	Nessuna	+2 Felicità
Libertà religiosa	Devozione	Epoca classica	Mandato divino, Riforma	Guadagni 2 Politiche gratuite
Mandato divino	Devozione	Epoca classica	Nessuna	Il 50% della Felicità in eccesso è aggiunta alla Cultura prodotta ogni turno

Nome della Politica	Percorso	Epoca richiesta	Politiche richieste	Effetto
Religione organizzata	Devozione	Epoca classica	Nessuna	La quantità di Felicità necessaria per dare il via a un'Età dell'Oro è ridotta del 25%
Riforma	Devozione	Epoca classica	Religione organizzata	Avvia immediatamente un'Età dell'Oro di 6 turni
Teocrazia	Devozione	Epoca classica	Religione organizzata	L'Infelicità prodotta dalla popolazione nelle città non occupate è ridotta del 20%
Mecenatismo				
Diplomazia culturale	Mecenatismo	Epoca medievale	Scolastica	La quantità di risorse donate dalle città-stato aumenta del 100%. La Felicità proveniente dalle Risorse di lusso donate aumenta del 50%.
Élite istruita	Mecenatismo	Epoca medievale	Estetica, Scolastica	Le città-stato alleate ti doneranno di tanto in tanto un Grande Personaggio.
Estetica	Mecenatismo	Epoca medievale	Nessuna	Il livello minimo di Influenza su tutte le città-stato è pari a 20
Filantropia	Mecenatismo	Epoca medievale	Nessuna	I regali in Oro alle città-stato forniscono il 25% di Influenza in più
Mecenatismo	Mecenatismo	Epoca medievale	Nessuna	L'Influenza sulle città-stato diminuisce il 25% più lentamente rispetto alla norma
Scolastica	Mecenatismo	Epoca medievale	Filantropia	Le città-stato alleate ti forniscono un bonus alla Scienza pari al 33% della loro ricerca scientifica
Commercio				
Commercio	Commercio	Epoca medievale	Nessuna	L'Oro prodotto nella capitale è incrementato del 25%
Flotta mercantile	Commercio	Epoca medievale	Tradizione navale	+3 Produzione in tutte le città costiere
Mercantilismo	Commercio	Epoca medievale	Sindacalismo	Acquistare oggetti nelle città costa il 25% d'Oro in meno
Protezionismo	Commercio	Epoca medievale	Mercantilismo	+1 Felicità da ogni Risorsa di lusso
Sindacalismo	Commercio	Epoca medievale	Nessuna	I costi di manutenzione di strade e ferrovie sono ridotti del 20%
Tradizione navale	Commercio	Epoca medievale	Nessuna	+1 al movimento e +1 al raggio visivo di tutte le unità militari navali
Razionalismo				
Libertà di pensiero	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Secolarismo	+2 Scienza da ogni Base commerciale
Razionalismo	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Nessuna	Avvia immediatamente un'Età dell'Oro di 5 turni
Rivoluzione scientifica	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Libertà di pensiero	Guadagni 2 tecnologie gratuite
Secolarismo	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Nessuna	+2 Scienza per ogni specialista
Sovranità	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Umanesimo	+15% alla Scienza quando l'impero è Felice
Umanesimo	Razionalismo	Epoca rinascimentale	Nessuna	+1 Felicità per ogni Università

Nome della Politica	Percorso	Epoca richiesta	Politiche richieste	Effetto
Uguaglianza				
Costituzione	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Nessuna	Cultura raddoppiata in tutte le città che hanno costruito una Grande Meraviglia
Democrazia	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Società Civile	Il ritmo di nascita dei Grandi Personaggi aumenta del 50%
Libertà di parola	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Costituzione	Ogni nuova Politica costa il 25% di Cultura in meno
Società Civile	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Nessuna	Il cibo consumato dagli specialisti è ridotto del 50%
Suffragio universale	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Nessuna	+33% alla Forza di combattimento delle città
Uguaglianza	Uguaglianza	Epoca rinascimentale	Nessuna	L'Infelicità dovuta alla popolazione di specialisti è ridotta del 50%
Ordine				
Comunismo	Ordine	Epoca industriale	Economia pianificata	+5 Produzione in ogni città
Economia pianificata	Ordine	Epoca industriale	Socialismo	L'Infelicità che deriva dal numero di città nell'impero è ridotta del 50%
Fronte unito	Ordine	Epoca industriale	Nessuna	L'Influenza degli altri giocatori sulle città-stato decresce il 33% più velocemente
Nazionalismo	Ordine	Epoca industriale	Nessuna	Bonus del +25% all'attacco in territorio amico
Ordine	Ordine	Epoca industriale	Nessuna	La costruzione degli edifici è accelerata del 25%
Socialismo	Ordine	Epoca industriale	Nessuna	Il costo di mantenimento degli edifici è ridotto del 10%
Autocrazia				
Autocrazia	Autocrazia	Epoca industriale	Nessuna	Il costo di mantenimento delle unità è ridotto del 33%
Fascismo	Autocrazia	Epoca industriale	Populismo, Militarismo	La quantità di Risorse strategiche prodotte raddoppia
Guerra totale	Autocrazia	Epoca industriale	Stato di polizia, Fascismo	Per 20 turni tutte le unità militari ricevono un bonus del 33% all'attacco
Militarismo	Autocrazia	Epoca industriale	Nessuna	Il costo in Oro dell'acquisto di unità militari è ridotto del 33%
Populismo	Autocrazia	Epoca industriale	Nessuna	Le unità militari ferite infliggono il 25% di danno in più
Stato di polizia	Autocrazia	Epoca industriale	Militarismo	L'Infelicità nelle città occupate è ridotta del 50%

TABELLA DEI TERRENI

Terreno	Cibo	Produzione	Oro	Modificatore al combattimento	Costo di movimento	Possibili caratteristiche	Possibili risorse
Collina	0	2	0	25%	2	Foresta, Giungla	Ferro, Carbone, Alluminio, Uranio, Cervi, Oro, Argento, Gemme, Marmo, Pecore
Costa	1	0	1	0%	1	Ghiaccio	Pesce, Balene, Perle, Petrolio
Deserto	0	0	0	-33%	1	Oasi, Terreni allagati	Ferro, Petrolio, Alluminio, Uranio, Oro, Argento, Gemme, Marmo, Cotone, Incenso, Pecore
Montagna	0	0	0	25%	Invalicabile	Nessuna	Nessuna
Neve	0	0	0	-33%	1	Nessuna	Ferro, Petrolio, Uranio
Oceano	1	0	1	0%	1	Ghiaccio	Nessuna
Pianura	1	1	0	-33%	1	Foresta, Giungla	Ferro, Cavalli, Carbone, Alluminio, Uranio, Frumento, Oro, Gemme, Marmo, Avorio, Cotone, Vino, Incenso, Pecore
Prateria	2	0	0	-33%	1	Giungla, Palude	Ferro, Cavalli, Carbone, Uranio, Bestiame, Oro, Gemme, Marmo, Cotone, Vino, Pecore
Tundra	1	0	0	-33%	1	Foresta	Ferro, Cavalli, Petrolio, Alluminio, Uranio, Cervi, Argento, Gemme, Marmo, Pellicce

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE DEL TERRENO

Caratteristica	Cibo	Produzione	Oro	Modificatore al combattimento	Costo di movimento	Possibili risorse
Cratere Barringer	0	2	3	0%	Invalicabile	Nessuna
Foresta	1	1	0	25%	2	Uranio, Cervi, Pellicce, Tinture, Seta
Ghiaccio	0	0	0	0%	Invalicabile	Nessuna
Giungla	1	-1	0	25%	2	Petrolio, Uranio, Banane, Gemme, Tinture, Spezie
Grande barriera corallina	0	2	3	0%	Invalicabile	Nessuna
Grande Mesa	0	2	3	0%	Invalicabile	Nessuna
Krakatoa	0	2	3	0%	Invalicabile	Nessuna
Monte Fuji	0	2	3	0%	Invalicabile	Nessuna
Oasi	3	0	1	-33%	1	Nessuna
Palude	-1	0	0	-33%	2	Petrolio, Uranio, Zucchero
Scorie radioattive	-3	-3	-3	-33%	2	Nessuna
Terreni allagati	2	0	0	-33%	1	Grano, Zucchero

TASTI DI SCELTA RAPIDA

Azione	Tasto di scelta rapida
Tasti generali di scelta rapida	
Civilopedia	F1
Informazioni finanziarie	F2
Informazioni militari	F3
Informazioni diplomatiche	F4
Schermata delle Politiche Sociali	F5
Schermata delle tecnologie	F6
Registro delle segnalazioni	F7
Progresso verso la vittoria	F8
Demografia	F9
Visuale strategica	F10
Salvataggio rapido	F11
Caricamento rapido	F12
Griglia esagonale	G
Menu	Esc
Fine del turno	Invio
Unità successiva	Punto
Unità precedente	Virgola
Riduci Zoom	-
Ingrandisci Zoom	+
Visualizza la capitale	Ins
Visualizza la capitale	Home
Visualizza la capitale	Fine
Ingrandisci Zoom	PagSu
Riduci Zoom	PagGiù
Mostra icone delle risorse	Ctrl-R
Icone della resa	Ctrl-Y
Opzioni di gioco	Ctrl-O
Salva	Ctrl-S
Carica	Ctrl-L
Fine del turno	Ctrl-Spazio
Unità generiche	
Modalità Movimento	M
Esplora (automaticamente)	E
Vigila	A
Dormi	F
Non fare nulla	Barra di spazio
Elimina l'unità	Canc
Attacco	Ctrl-A

Azione	Tasto di scelta rapida
Attacco a distanza	B
Esegui l'allestimento dell'artiglieria	S
Fortifica finché guarita	H
Unità aeree	
Modalità Cambia base	Alt-R
Modalità Attacco aereo	S
Distruzione difese antiaeree	Alt-S
Intercetta	I
Modalità Attacco nucleare	N
Unità civili	
Fonda una città	B
Costruisci Miglioramenti (automaticamente)	A
Costruisci una strada	R
Costruisci una ferrovia	R
Modalità Itinerario	Alt-R
Elimina giungla	Alt-C
Bonifica palude	Alt-C
Costruisci una fattoria	I
Costruisci una base commerciale	T
Costruisci un campo	H
Costruisci una fattoria	I
Costruisci una miniera	N
Costruisci una piantagione	P
Costruisci una cava	Q
Costruisci un pascolo	P
Costruisci un forte	Ctrl-F
Costruisci un pozzo	O
Crea dei pescherecci	F
Crea una piattaforma petrolifera	O
Elimina foresta	Alt-C
Annulla l'ultima missione	Backspace
Costruisci una Segheria	L
Cittadella	C

TABELLA DELLE UNITÀ

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Unità di epoca antica									
Arciere	70	Tiro con l'arco	4	6	2	2	Nessuna	Tiro con l'arco	Non può attaccare in mischia
Arciere su carro	60	A cavallo	3	6	2	4	Cavalli	Ruota	Non può attaccare in mischia, penalità su terreno accidentato, nessun bonus difensivo
Bruto	20	Ravvicinato	6	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Sostituto barbarico del Guerriero
Carro da guerra	60	A cavallo	3	6	2	5	Nessuna	Ruota	Non può attaccare in mischia, penalità su terreno accidentato, nessun bonus difensivo, unità esclusiva egizia
Chiatta	30	Unità civile	N/D	N/D	N/D	4	Nessuna	Vela	Può creare Pescherecci e Piattaforme petrolifere
Colono	89	Unità civile	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Può fondare una nuova città
Elefante da guerra	80	A cavallo	6	8	2	3	Nessuna	Ruota	Non può attaccare in mischia, nessun bonus difensivo, unità esclusiva indiana
Galea	50	Navale	5	3	2	3	Nessuna	Nessuna	Vascello barbarico, non può attaccare in mischia, non può entrare negli oceani
Guerriero	40	Ravvicinato	6	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Nessuna
Guerriero giaguaro	40	Ravvicinato	6	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Bonus al combattimento nella Giungla (50), cura 2 danni se uccide un'unità nemica, unità esclusiva azteca
Immortale	60	Ravvicinato	8	N/D	N/D	2	Nessuna	Lavorazione del bronzo	Bonus contro unità a cavallo (100), cura il danno con velocità doppia, unità esclusiva persiana
Lanciere	50	Ravvicinato	7	N/D	N/D	2	Nessuna	Lavorazione del bronzo	Bonus contro unità a cavallo (100)
Lavoratore	70	Unità civile	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Può creare e riparare miglioramenti terrestri
Oplita	60	Ravvicinato	9	N/D	N/D	2	Nessuna	Lavorazione del bronzo	Bonus contro unità a cavallo (100), unità esclusiva greca

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Scout	25	Unità da ricognizione	4	N/D	N/D	2	Nessuna	Nessuna	Ignora il costo del terreno
Trireme	50	Navale	6	4	2	4	Nessuna	Vela	Non può attaccare in mischia, non può entrare negli oceani
Unità di epoca classica									
Ballista	100	Assedio	4	18	2	2	Ferro	Matematica	Non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, visibilità limitata, deve eseguire l'allestimento per attaccare a distanza, unità esclusiva romana
Catapulta	100	Assedio	4	14	2	2	Ferro	Matematica	Non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, visibilità limitata, deve eseguire l'allestimento per attaccare a distanza
Cavalleria dei Compagni	80	A cavallo	14	N/D	N/D	5	Cavalli	Equitazione	Nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, buona probabilità di creare Grandi Generali con il combattimento, unità esclusiva greca
Guerriero a cavallo	80	A cavallo	12	N/D	N/D	4	Cavalli	Equitazione	Nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato
Guerriero mohawk	80	Ravvicinato	11	N/D	N/D	2	Ferro	Lavorazione del ferro	Unità esclusiva irochese
Legione	90	Ravvicinato	13	N/D	N/D	2	Ferro	Lavorazione del ferro	Unità esclusiva romana
Spadaccino	80	Ravvicinato	11	N/D	N/D	2	Ferro	Lavorazione del ferro	Nessuna
Unità di epoca medievale									
Archiere con arco lungo	120	Tiro con l'arco	6	12	2	2	Nessuna	Meccanica	Non può attaccare in mischia, +1 al raggio di tiro, unità esclusiva inglese

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Arciere su cammello	150	A cavallo	10	15	2	3	Cavalli	Codice cavalleresco	Nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, non può attaccare in mischia, unità esclusiva araba
Balestriere	120	Tiro con l'arco	6	12	2	2	Nessuna	Meccanica	Non può attaccare in mischia
Cavaliere	150	A cavallo	18	N/D	N/D	3	Cavalli	Codice cavalleresco	Nessun bonus difensivo, debole contro Picchieri, può muoversi dopo aver attaccato
Cavalleria Mandekalu	150	A cavallo	18	N/D	N/D	3	Cavalli	Codice cavalleresco	Nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, bonus contro le città (30), unità esclusiva songhai
Chu-Ko-Nu	120	Tiro con l'arco	6	10	2	2	Nessuna	Meccanica	Non può attaccare in mischia, può attaccare due volte, unità esclusiva cinese
Elefante di Naresuan	150	A cavallo	22	N/D	N/D	2	Nessuna	Codice cavalleresco	Nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, bonus contro unità a cavallo (50), unità esclusiva siamese
Guerriero con spada lunga	150	Ravvicinato	18	N/D	N/D	2	Ferro	Acciaio	Nessuna
Lanzichenecco	50	Ravvicinato	10	N/D	N/D	2	Nessuna	Pubblica amministrazione	Bonus contro unità a cavallo (100), unità esclusiva tedesca
Picchiere	100	Ravvicinato	10	N/D	N/D	2	Nessuna	Pubblica amministrazione	Bonus contro unità a cavallo (100)
Samurai	150	Ravvicinato	18	N/D	N/D	2	Ferro	Acciaio	+20% alla Forza di combattimento quando combatte in campo aperto, altissima probabilità di creare Grandi Generali con il combattimento, unità esclusiva giapponese
Trabocco	170	Assedio	6	20	2	2	Ferro	Fisica	Non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, visibilità limitata, deve eseguire l'allestimento per attaccare a distanza

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Unità di epoca rinascimentale									
Cannone	250	Assedio	10	26	2	2	Nessuna	Chimica	Non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, visibilità limitata, deve eseguire l'allestimento per attaccare a distanza
Caravella	100	Navale	10	7	2	6	Nessuna	Astronomia	+2 al raggio di visione, non può attaccare in mischia
Cavalleria	260	A cavallo	25	N/D	N/D	3	Cavalli	Scienza militare	Penalità contro unità a cavallo, nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato
Cosacco	260	A cavallo	25	N/D	N/D	3	Cavalli	Scienza militare	Penalità contro unità a cavallo, nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, bonus al combattimento in terreno aperto, unità esclusiva russa
Fregata	160	Navale	20	15	2	5	Ferro	Navigazione	Non può attaccare in mischia
Fuciliere	200	Armi da fuoco	25	N/D	N/D	2	Nessuna	Rigatura delle canne	Nessuna
Giannizzero	120	Armi da fuoco	16	N/D	N/D	2	Nessuna	Armi da fuoco	Guarisce completamente i danni subiti se distrugge un'unità nemica, +25% al combattimento quando attacca, unità esclusiva ottomana
Lanciere a cavallo	220	A cavallo	22	N/D	N/D	4	Cavalli	Metallurgia	Penalità in difesa, nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato
Minuteman	120	Armi da fuoco	16	N/D	N/D	2	Nessuna	Armi da fuoco	Ogni casella costa 1 movimento indipendentemente dal tipo di terreno, unità esclusiva americana
Soldato con moschetto	120	Armi da fuoco	16	N/D	N/D	2	Nessuna	Armi da fuoco	Nessuna
Nave di linea	140	Navale	20	17	2	5	Ferro	Navigazione	Non può attaccare in mischia, +1 al raggio di visione, unità esclusiva inglese

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Sipahi	220	A cavallo	22	N/D	N/D	5	Cavalli	Metallurgia	Penalità in difesa, nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato, saccheggiare non le costa punti movimento, +1 al raggio di visione, unità esclusiva ottomana
Moschettiere	120	Armi da fuoco	20	N/D	N/D	2	Nessuna	Armi da fuoco	Unità esclusiva francese
Unità di epoca industriale									
Artiglieria	420	Assedio	16	32	3	2	Nessuna	Dinamite	Fuoco indiretto, non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, deve eseguire l'allestimento per attaccare a distanza, visibilità limitata
Caccia	420	Unità aerea	N/D	50	8	N/D	Petrolio	Volo	Intercettazione (100), Distruzione difese antiaeree, debole contro gli attacchi a distanza, Ricognizione aerea, bonus contro Elicotteri
Cacciatorpediniere	380	Navale	25	22	2	8	Nessuna	Elettricità	Fuoco indiretto, +3 al raggio di visione, può avvistare i Sottomarini, Intercettazione (40), bonus contro Sottomarini (100), non può attaccare in mischia
Cannone antiaereo	300	Armi da fuoco	32	N/D	2	2	Nessuna	Radio	Intercettazione (100), bonus contro unità volanti (100), bonus contro Elicotteri
Cannone anticarro	300	Armi da fuoco	32	N/D	N/D	2	Nessuna	Pezzi indipendenti	Bonus contro Carri armati
Corazzata	500	Navale	40	32	3	4	Petrolio	Telegrafo	Fuoco indiretto, non può attaccare in mischia
Carro armato	450	Unità corazzata	50	N/D	N/D	4	Petrolio	Combustione	Penalità in attacco contro le città, nessun bonus difensivo, visibilità limitata, può muoversi dopo aver attaccato
Fanteria	300	Armi da fuoco	36	N/D	N/D	2	Nessuna	Pezzi indipendenti	Nessuna

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Ironclad	220	Navale	25	18	2	4	Carbone	Energia a vapore	Non può entrare negli oceani, non può attaccare in mischia
Legione straniera	300	Armi da fuoco	36	N/D	N/D	2	Nessuna	Pezzi indipendenti	Bonus al combattimento del 20% al di fuori del territorio amico, unità esclusiva francese
Panzer	450	Unità corazzata	60	N/D	N/D	5	Petrolio	Combustione	Penalità in attacco contro le città, nessun bonus difensivo, visibilità limitata, può muoversi dopo aver attaccato, unità esclusiva tedesca
Portaerei	520	Navale	20	N/D	N/D	5	Petrolio	Volo	Trasporta fino a 3 unità aeree
Sottomarino	380	Navale	15	60	3	5	Nessuna	Refrigerazione	Invisibile alle altre unità, può vedere i sottomarini, può entrare nel territorio di altre civiltà, può entrare nelle caselle di ghiaccio, non può attaccare in mischia
Zero	420	Unità aerea	50	N/D	8	N/D	Ferro, Petrolio	Volo	Intercettazione (100), Distruzione difese antiaeree, debole contro gli attacchi a distanza, Ricognizione aerea, bonus contro Caccia ed Elicotteri, unità esclusiva giapponese
Epoca moderna									
Abitacolo dell'astronave	1000	Progetto	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Satelliti	Una delle parti di astronave necessarie per ottenere una Vittoria scientifica
Artiglieria lanciarazzi	600	Assedio	18	46	3	3	Alluminio	Missilistica	Fuoco indiretto, non può attaccare in mischia, bonus contro le città (10), nessun bonus difensivo, visibilità limitata
B-17	520	Unità aerea	N/D	60	10	N/D	Petrolio	Radar	Penalità contro unità navali, -50% al danno subito dalle intercettazioni, +25% alla Forza di combattimento contro le città, unità esclusiva americana

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Bomba atomica	850	Bomba	N/D	N/D	10	N/D	Uranio	Fissione nucleare	Manovre evasive (50), infligge danni enormi a città e unità nel raggio dell'esplosione
Bombardiere	520	Unità aerea	N/D	60	10	N/D	Petrolio	Radar	Penalità contro unità navali
Bombardiere invisibile	800	Unità aerea	N/D	80	20	N/D	Alluminio	Invisibilità	Penalità contro unità navali, Manovre evasive (100), Ricognizione aerea
Elicottero da guerra	450	Unità aerea	50	N/D	N/D	6	Alluminio	Missilistica	Ignora i costi di movimento del terreno, unità sospesa nell'aria, bonus contro Carri armati, nessun bonus difensivo, non può catturare le città
Fanteria meccanizzata	440	Armi da fuoco	50	N/D	N/D	4	Nessuna	Elettronica	Nessuna
Incrociatore lanciamissili	520	Navale	40	25	3	7	Alluminio	Robotica	Fuoco indiretto, può trasportare 3 missili, Intercettazione (100), non può attaccare in mischia
Jet da combattimento	600	Unità aerea	N/D	70	10	N/D	Alluminio	Laser	Intercettazione (100), Distruzione difese antiaeree, debole contro gli attacchi a distanza, Ricognizione aerea, bonus contro Elicotteri
Missile nucleare	1200	Bomba	N/D	N/D	8	N/D	Uranio	Balistica avanzata	Manovre evasive (50), infligge danni enormi a città e unità nel raggio dell'esplosione
Missile teleguidato	200	Bomba	N/D	70	8	N/D	Nessuna	Satelliti	Non può essere intercettato
Paracadutista	350	Armi da fuoco	40	N/D	N/D	2	Nessuna	Radar	Può paracadutarsi fino a 5 caselle di distanza partendo da territorio amico
Propulsore dell'astronave	700	Progetto	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Robotica	Una delle parti di astronave necessarie per ottenere una Vittoria scientifica; per completare l'astronave ne servono 3
SAM mobile	450	Armi da fuoco	40	N/D	2	4	Alluminio	Computer	Intercettazione (100), bonus contro unità volanti (100), bonus contro Elicotteri

Nome dell'Unità	Costo	Tipo di combattimento	Forza di combattimento	Forza di combattimento a distanza	Raggio di tiro	Movimento	Risorse richieste	Tecnologia richiesta	Note
Sottomarino nucleare	500	Navale	20	70	3	6	Alluminio	Computer	Invisibile alle altre unità, può vedere i sottomarini, può entrare nel territorio di altre civiltà, può trasportare 2 missili, bonus contro Sottomarini (50), può entrare nelle caselle di ghiaccio, non può attaccare in mischia
Unità corazzata	700	Unità corazzata	80	N/D	N/D	4	Alluminio	Laser	Penalità in attacco contro le città, nessun bonus difensivo, visibilità limitata, può muoversi dopo aver attaccato
Epoca futura									
Robot Gigante della Morte	1000	Unità corazzata	150	N/D	N/D	3	Uranio	Fusione nucleare	Penalità in attacco contro le città, nessun bonus difensivo, può muoversi dopo aver attaccato
Motore dell'astronave	1000	Progetto	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Fisica delle particelle	Una delle parti di astronave necessarie per ottenere una Vittoria scientifica
Camera di stasi dell'astronave	1000	Progetto	N/D	N/D	N/D	2	Nessuna	Nanotecnologia	Una delle parti di astronave necessarie per ottenere una Vittoria scientifica

TABELLA DEGLI EDIFICI

Nome	Costo	Manutenzione	Tecnologia richiesta	Slot Specialisti	Note
Edifici di epoca antica					
Biblioteca	80	1	Scrittura	Scienziato	+1 Scienza ogni 2 cittadini nella città
Cartiera	80	1	Scrittura	Scienziato	Edificio esclusivo della Cina, +1 Scienza ogni 2 cittadini nella città, +4 Oro
Caserma	80	1	Lavorazione del bronzo		+15 XP a tutte le unità terrestri
Giardini galleggianti	120	1	Ruota		+15% Cibo, +2 Cibo per ogni casella lacustre sfruttata, la città deve confinare con un lago o un fiume, edificio esclusivo degli Aztechi
Granaio	100	1	Ceramica		+2 Cibo
Krepost	80	1	Lavorazione del bronzo		Edificio esclusivo russo, fornisce +15 XP a tutte le unità terrestri e riduce del 50% il costo in Cultura dell'acquisto di nuove caselle.
Monumento	60	1	Nessuna		+2 Cultura
Mulino ad acqua	120	2	Ruota		+2 Cibo, la città deve confinare con un fiume
Mura	100	1	Muratura		+5 alla Forza di combattimento
Edifici di epoca classica					
Armeria	130	3	Lavorazione del ferro		+15 XP a tutte le unità terrestri, richiede una Caserma o un Krepost
Colosseo	150	3	Costruzione		+4 Felicità
Circo	150	3	Equitazione		+3 Felicità, la città dev'essere vicina a una fonte migliorata di Cavalli o Avorio
Faro	80	1	Ottica		+1 Cibo dalle caselle acquatiche, la città dev'essere costruita sulla costa
Moschea della Piramide di Fango	120	0	Filosofia	Artista	+5 Cultura, edificio esclusivo Songhai
Palazzo di giustizia	200	5	Matematica		Elimina l'infelicità da una città occupata.
Sepolcro	120	0	Filosofia		+2 Cultura e +2 Felicità, ma raddoppia la quantità di Oro saccheggiata se un nemico conquista la città.
Scuderia	100	1	Equitazione		+25% alla Produzione di unità a cavallo, la città dev'essere vicina a una fonte migliorata di Cavalli
Tempio	120	2	Filosofia	Artista	+3 Cultura, richiede un Monumento
Edifici di epoca medievale					
Bazaar	120	0	Valuta	Mercante	+25% Oro, fornisce 1 risorsa di lusso extra tra quelle presenti vicino alla città, edificio esclusivo degli Arabi
Bottega	100	2	Fusione del metallo	Ingegnere	+20% alla produzione di edifici
Casa Lunga	80	2	Fusione del metallo	Ingegnere	+1 alla Produzione da ogni casella di Foresta sfruttata, edificio esclusivo degli Irochesi

Nome	Costo	Manutenzione	Tecnologia richiesta	Slot Specialisti	Note
Castello	200	3	Codice cavalleresco		+7.5 alla Forza di combattimento della città, richiede Mura
Forte Mughal	180	3	Codice cavalleresco		+9 alla Forza di combattimento, +2 Cultura, fornisce Oro dopo la scoperta del Volo, richiede Mura, edificio esclusivo indiano
Fucina	150	2	Fusione del metallo		+15% alla Produzione di unità terrestri, richiede la presenza di Ferro nelle vicinanze
Giardino	120	2	Teologia	Artista	+25% alla generazione di Grandi Personaggi, la città dev'essere costruita accanto a un fiume o a un lago
Mercato	120	0	Valuta	Mercante	+25% Oro
Monastero	120	2	Teologia		+3 Cultura dalle fonti vicine di Incenso e Vino
Porto	80	3	Bussola		Crea una rotta commerciale marittima con la capitale, +25% alla produzione di unità navali
Università	200	3	Educazione	Scienziato	Effetti: +50% Scienza, +2 Scienza dalle caselle di Giungla sfruttate, richiede una Biblioteca o una Cartiera
Wat	200	2	Educazione	Scienziato	+3 Cultura, +50% Scienza, edificio esclusivo dei Siamesi
Zecca	120	0	Valuta		Ogni fonte di Oro e Argento sfruttata dalla città fornisce +3 Oro
Edifici di epoca rinascimentale					
Accademia Militare	350	3	Scienza militare		+15 XP a tutte le unità terrestri, Richiede una Caserma o un Krepost
Banca	220	0	Sistema bancario	Mercante	+25% Oro, Richiede un Mercato o un Bazaar
Cantiere navale	140	2	Navigazione		+2 Produzione dalle risorse marittime, la città deve avere vicino almeno una risorsa marittima migliorata
Corte del satrapo	220	0	Sistema bancario	Mercante	+25% Oro, +2 Felicità, richiede un Mercato o un Bazaar, edificio esclusivo persiano
Mulino a vento	180	2	Economia	Ingegnere	+15% Produzione, la città non dev'essere costruita in collina
Museo	350	3	Archeologia	Artisti	+5 Cultura, Richiede un Teatro dell'Opera
Osservatorio	180	3	Astronomia		+50% Scienza, la città dev'essere costruita vicino a una montagna
Scuola pubblica	350	3	Teoria scientifica	Scienziato	+50% Scienza, richiede un'Università o un Wat
Teatro	300	5	Tipografia		+4 Felicità, richiede un Colosseo
Teatro dell'Opera	220	3	Acustica		+5 Cultura, richiede un Tempio, un Sepolcro o una Moschea della Piramide di Fango
Edifici di epoca industriale					
Arsenale	350	3	Ferrovia		+20% alla produzione di unità terrestri; richiede un'Accademia militare.

Nome	Costo	Manutenzione	Tecnologia richiesta	Slot Specialisti	Note
Base militare	450	4	Telegrafo		+12 alla Forza di combattimento, richiede un Castello o un Forte Mughal
Borsa	650	0	Elettricità	Mercante	+33% Oro, richiede una Banca o una Corte del satrapo
Fabbrica	300	3	Energia a vapore	Ingegnere	+50% Produzione, richiede 1 Carbone
Ospedale	400	2	Biologia		-50% al Cibo necessario per la crescita della città
Ripetitore	600	3	Radio		Raddoppia la Cultura, richiede un Museo
Edifici di epoca moderna					
Centrale idroelettrica	600	3	Plastica		+1 Produzione per ogni casella confinante con un fiume, richiede un Fiume, richiede 1 Alluminio
Centrale nucleare	600	3	Fissione nucleare		+25% Produzione, richiede 1 Uranio
Centrale a energia solare	600	3	Ecologia		+25% Produzione, la città deve confinare con un deserto
Fabbrica di astronavi	450	3	Robotica		+50% alla produzione di componenti di astronave, richiede 1 Alluminio, richiede una Fabbrica
Laboratorio di medicina	500	3	Penicillina		-25% al Cibo necessario per la crescita della città, richiede un Ospedale
Laboratorio di ricerca	600	3	Plastica	Scienziato	+100% Scienza, richiede Scuola pubblica
Stadio	450	6	Mass Media		+4 Felicità, richiede un Teatro

TABELLA DELLE MERAVIGLIE

Grandi Meraviglie

Nome	Costo	Cultura	punti Grande Personaggio	Tecnologia richiesta	Effetto
Angkor Wat	300	1	+1 Ingegnere	Teologia	Il costo in Cultura dell'acquisizione di nuove caselle è ridotto del 75% in tutte le città
Big Ben	700	1	+2 Mercante	Economia	Il costo degli acquisti in Oro è ridotto del 25% in tutte le città
Cappella Sistina	650	1	+2 Artista	Acustica	+33% Cultura in tutte le città
Castello di Himeji	600	4	+2 Ingegnere	Codice cavalleresco	+25% alla Forza di combattimento di tutte le unità in territorio amico
Chichén Itzá	450	1	+1 Ingegnere	Pubblica amministrazione	La durata delle Età dell'Oro aumenta del 50%
La Città Proibita	600	1	+1 Artista	Sistema bancario	L'Infelicità in alcune città è ridotta del 50%
Il Colosso	150	1	+1 Mercante	Lavorazione del bronzo	+1 Oro per ogni casella acquatica sfruttata dalla città, che dev'essere costruita sulla costa
Il Cremlino	650	4	+1 Scienziato	Acustica	Gli edifici difensivi sono il 50% più efficaci
Cristo Redentore	1200	1	+2 Artista	Telegrafo	Il costo in Cultura dell'adozione di nuove Politiche è ridotto del 33%
I Giardini Pensili	200	1	+1 Artista	Matematica	+1 alla popolazione in tutte le città, +3 Felicità
La Grande Biblioteca	150	1	+1 Scienziato	Scrittura	Tecnologia gratuita
Il Grande Faro	130	1	+1 Mercante	Vela	+1 al movimento e +1 al raggio visivo di tutte le unità navali, la città dev'essere costruita sulla costa
La Grande Muraglia	350	1	+1 Ingegnere	Costruzione	Le unità nemiche terrestri consumano 1 punto movimento aggiuntivo quando si trovano nel tuo territorio
Grande Piramide	175	1	+1 Ingegnere	Muratura	La velocità con cui i Lavoratori completano le loro azioni aumenta del 50%
Il Louvre	700	1	+2 Artista	Archeologia	2 Grandi Artisti gratuiti compaiono vicino alla capitale
Machu Picchu	550	1	+1 Mercante	Valuta	+20% Oro dalle Rotte commerciali. La città dev'essere costruita entro un raggio di due caselle da una montagna
Nazioni Unite	1000	1	+2 Mercante	Globalizzazione	Il suo completamento provoca una votazione per la Vittoria diplomatica
Notre-Dame	500	1	+1 Mercante	Educazione	+5 Felicità
L'Oracolo	150	1	+1 Scienziato	Filosofia	1 Politica Sociale gratuita
Pentagono	1200	1	+2 Mercante	Radar	Il costo in Oro dell'aggiornamento delle unità militari è ridotto del 50%
Porta di Brandeburgo	550	1	+2 Scienziato	Scienza militare	Grande Generale gratuito vicino alla capitale
Santa Sofia	300	1	+1 Artista	Teologia	+33% alla generazione di Grandi Personaggi
Statua della Libertà	1200	1	+3 Ingegnere	Pezzi indipendenti	+1 Produzione per ogni Specialista in tutte le città
Stonehenge	120	8	+1 Ingegnere	Calendario	+8 Cultura in tutto l'impero

Nome	Costo	Cultura	punti Grande Personaggio	Tecnologia richiesta	Effetto
Taj Mahal	600	1	+2 Artista	Tipografia	Avvia immediatamente un'Età dell'Oro
Teatro dell'opera di Sydney	1000	1	+2 Artista	Globalizzazione	1 Politica Sociale gratuita
Torre Eiffel	1250	1	+2 Mercante	Radio	+8 Felicità in tutto l'impero
Torre di porcellana	400	1	+2 Scienziato	Educazione	Un Grande Scienziato appare vicino alla capitale

Meraviglie Nazionali

Nome	Costo	Cultura	Edificio richiesto in tutte le città	Tecnologia richiesta	Effetto
College Nazionale	100	1	Cartiera o Biblioteca	Scrittura	+50% Scienza
Ferriera	150	1	Bottega o Casa Lunga	Chimica	+20% Produzione
Hermitage	300	0	Museo	Archeologia	Raddoppia la produzione di Cultura in questa città
Palazzo	0	1	Nessuna	Nessuna	Indica la capitale. Le città collegate con una strada alla capitale producono Oro aggiuntivo. +2 Produzione, +3 Scienza, +2 Difesa, +2 Oro
Poema epico	100	1	Caserma o Krepost russo	Lavorazione del ferro	Tutte le nuove unità prodotte in questa città ricevono gratuitamente la promozione Morale
Poema patriottico	100	1	Monumento	Filosofia	+25% alla generazione di Grandi Personaggi
Università di Oxford	250	1	Università o Wat	Educazione	Tecnologia gratuita

TABELLA DEI PROGETTI

Nome	Costo	Tecnologia richiesta	Effetto
Programma Apollo	800	Missilistica	Permette di costruire parti di astronave
Propulsore dell'astronave	800	Robotica	Ne servono 3 per la Vittoria scientifica
Abitacolo dell'astronave	800	Satelliti	Ne serve 1 per la Vittoria scientifica
Motore dell'astronave	800	Fisica delle particelle	Ne serve 1 per la Vittoria scientifica
Camera di stasi dell'astronave	800	Nanotecnologia	Ne serve 1 per la Vittoria scientifica
Progetto Manhattan	800	Teoria atomica	Permette di costruire Bombe atomiche e Missili nucleari
Progetto Utopia	800	Nessuna	Si sblocca con l'esplorazione completa di 5 percorsi di Politiche Sociali. La sua costruzione provoca una Vittoria Culturale

TABELLA DELLE RISORSE

Nome	Cibo	Produzione	Oro	Si può trovare in	Miglioramento necessario	Note
Risorse bonus						
Banane	1	0	0	Giungla	Piantagione	
Bestiame	1	0	0	Prateria	Pascolo	
Cervi	1	0	0	Foresta, Tundra o Collina	Campo	
Frumento	1	0	0	Terreni allagati, Pianura	Fattoria	
Pecore	1	0	0	Prateria, Pianura, Deserto o Collina	Pascolo	
Pesce	2	0	0	Costa	Pescherecci	
Risorse strategiche						
Alluminio	0	1	0	Pianura, Deserto, Tundra o Collina	Miniera	Rivelata dall'Elettricità
Carbone	0	1	0	Prateria, Pianura o Collina	Miniera	Rivelata dalla Teoria scientifica
Cavalli	0	1	0	Prateria, Pianura o Tundra	Pascolo	Rivelata dall'Allevamento di animali
Ferro	0	1	0	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve, Collina	Miniera	Rivelata dalla Lavorazione del ferro
Petrolio	0	1	0	Giungla, Palude, Deserto, Tundra, Neve, Oceano	Piattaforma o Pozzo petrolifero	Rivelata dalla Biologia
Uranio	0	1	0	Foresta, Giungla, Palude, Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve o Collina	Miniera	Rivelata dalla Teoria atomica
Risorse di lusso						
Argento	0	0	2	Tundra, Deserto o Collina	Miniera	
Avorio	0	0	2	Pianura	Campo	
Balene	1	0	1	Costa	Pescherecci	
Cotone	0	0	2	Prateria, Pianura, Deserto	Piantagione	
Incenso	0	0	2	Deserto o Pianura	Piantagione	
Gemme	0	0	3	Giungla, Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Collina	Miniera	
Marmo	0	0	2	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra o Collina	Cava	
Oro	0	0	2	Prateria, Pianura, Deserto o Collina	Miniera	
Pellicce	0	0	2	Foresta, Tundra	Campo	
Perle	0	0	2	Costa	Pescherecci	
Seta	0	0	2	Foresta	Piantagione	
Spezie	0	0	2	Giungla	Piantagione	
Tinture	0	0	2	Giungla, Foresta	Piantagione	
Vino	0	0	2	Prateria, Pianura	Piantagione	
Zucchero	0	0	2	Terreni allagati, Palude	Piantagione	

TABELLA DEI MIGLIORAMENTI

Nome	Resa delle caselle	Risorse migliorate	Tecnologie richieste:	Si può costruire in
Miglioramenti dei lavoratori				
Base commerciale	+2 Oro	Nessuna	Trappole per animali	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra
Campo	Nessuna	Avorio, Pellicce, Cervi	Trappole per animali	Foresta, Tundra, Pianura, Collina
Cava	Nessuna	Marmo	Muratura	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra o Collina
Fattoria	+1 Cibo	Grano	Agricoltura	Prateria, Pianura, Deserto
Forte	Bonus difensivo	Nessuna	Ingegneria	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve
Miniera	+1 Produzione	Ferro, Carbone, Alluminio, Uranio, Gemme, Oro, Argento	Estrazione mineraria	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Giungla, Neve, Collina
Pascolo	Nessuna	Cavalli, Bestiame, Pecore	Allevamento di animali	Prateria, Pianura, Tundra o Deserto
Pescherecci	Nessuna	Pesce, Balene, Perle	Vela	Costa
Piantagione	Nessuna	Banane, Tinture, Seta, Spezie, Zucchero, Cotone, Vino, Incenso	Calendario	Prateria, Pianura, Deserto, Foresta, Palude, Terreni allagati, Giungla
Piattaforma petrolifera	Nessuna	Petrolio	Refrigerazione	Oceano
Pozzo petrolifero	Nessuna	Petrolio	Biologia	Giungla, Palude, Deserto, Tundra, Neve
Segheria	+1 Produzione	Nessuna	Ingegneria	Foresta
Miglioramenti dei Grandi Personaggi				
Accademia	+5 Scienza	Nessuna	Nessuna	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve
Cittadella	Bonus difensivi	Nessuna	Nessuna	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve
Dogana	+4 Oro	Nessuna	Nessuna	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve
Manifattura	+3 Produzione	Nessuna	Nessuna	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve
Punto di riferimento	+4 Cultura	Nessuna	Nessuna	Prateria, Pianura, Deserto, Tundra, Neve

TECNOLOGIE

Nome	Costo	Tecnologie richieste:	Conduce alle tecnologie	Sblocca
Epoca antica				
Agricoltura	20	Nessuna	Ceramica, Allevamento di animali, Tiro con l'arco, Estrazione mineraria	Fattoria
Allevamento di animali	35	Agricoltura	Trappole per animali, Ruota	Cavalli, Pascolo
Calendario	70	Ceramica	Teologia	Stonehenge, Piantagione
Ceramica	35	Agricoltura	Vela, Calendario, Scrittura	Granaio
Estrazione mineraria	35	Agricoltura	Muratura, Lavorazione del bronzo	Miniere, eliminazione delle foreste
Lavorazione del bronzo	55	Estrazione mineraria	Lavorazione del ferro	Lanciere, Oplita, Immortale, Caserma, Krepost, Il Colosso, eliminazione della giungla
Muratura	55	Estrazione mineraria	Costruzione	Mura, La Grande Piramide, Cava, bonifica delle paludi
Ruota	55	Allevamento di animali	Equitazione, Matematica	Arciere su carro, Carro da Guerra, Elefante da guerra, Giardini galleggianti, Mulino ad acqua, costruzione di strade
Scrittura	55	Ceramica	Filosofia	Cartiera, Biblioteca, College Nazionale, La Grande Biblioteca, accordo per il Diritto di Passaggio
Tiro con l'arco	35	Agricoltura	Matematica	Arciere
Trappole per animali	55	Allevamento di animali	Pubblica amministrazione	Base commerciale, Campo
Vela	55	Ceramica	Ottica	Chiatta, Trireme, Il Grande Faro, Pescherecci
Epoca classica				
Costruzione	100	Muratura	Ingegneria	Colosseo, La Grande Muraglia, ponti sui fiumi
Equitazione	100	Ruota	Codice cavalleresco	Guerriero a cavallo, Cavalleria dei Compagni, Scuderia, Circo
Filosofia	100	Scrittura	Teologia, Pubblica amministrazione	Piramide di Fango, Sepolcro, Tempio, Poema patriottico, L'Oracolo, Accordo di ricerca
Lavorazione del ferro	150	Lavorazione del bronzo	Fusione del metallo	Spadaccino, Guerriero mohawk, Legione, Armeria, Poema Epico, Ferro
Matematica	100	Ruota, Tiro con l'arco	Valuta, Ingegneria	Catapulta, Balista, I Giardini Pensili, Palazzo di giustizia
Ottica	80	Vela	Bussola	Faro, possibilità di imbarcare le unità terrestri
Epoca medievale				
Acciaio	440	Fusione del metallo	Polvere da sparo	Guerriero con spada lunga, Samurai
Bussola	340	Ottica	Astronomia	Porto
Codice cavalleresco	440	Pubblica amministrazione, Equitazione, Valuta	Sistema bancario	Cavaliere, Arciere su cammello, Elefante di Naresuan, Cavalleria Mandekalu, Forte Mughal, Castello, Castello di Himeji, Patto di Difesa
Educazione	440	Teologia	Astronomia, Acustica, Sistema bancario	Wat, Università, Università di Oxford, Notre-Dame, La Torre di porcellana
Fisica	440	Ingegneria, Fusione del metallo	Tipografia, Polvere da sparo	Trabocco
Fusione del metallo	250	Lavorazione del ferro	Fisica, Acciaio	Casa Lunga, Fucina, Bottega

Nome	Costo	Tecnologie richieste:	Conduce alle tecnologie	Sblocca
Ingegneria	250	Matematica, Costruzione	Meccanica, Fisica	Segheria, Forte
Meccanica	440	Ingegneria	Tipografia	Balestriere, Chu-Ko-Nu, Arciere con arco lungo, movimento più veloce sulle strade
Pubblica amministrazione	400	Filosofia, Trappole per animali	Codice cavalleresco	Picchiere, Lanzicheneco, Chichén Itzá, +1 Cibo in tutte le Fattorie a contatto con acqua dolce
Teologia	250	Calendario, Filosofia	Educazione	Monastero, Giardino, Angkor Wat, Santa Sofia
Valuta	250	Matematica	Codice cavalleresco	Mercato, Zecca, Bazaar, Machu Picchu
Epoca rinascimentale				
Acustica	650	Educazione	Teoria scientifica	Teatro dell'Opera, Cappella Sistina, Cremlino
Archeologia	1300	Navigazione	Biologia	Museo, Hermitage, Louvre
Astronomia	650	Bussola, Educazione	Navigazione	Caravella, Osservatorio, le unità imbarcate si muovono più rapidamente e possono attraversare gli oceani
Chimica	900	Polvere da sparo	Scienza militare, Fertilizzanti	Cannone, Ferriera
Economia	900	Sistema bancario, Tipografia	Scienza militare	Mulino a vento, Big Ben
Fertilizzante	1300	Chimica	Dinamite	La resa delle fattorie che non dispongono di acqua dolce aumenta di 1
Metallurgia	900	Polvere da sparo	Rigatura delle canne	Lanciere a cavallo, Sipahi
Navigazione	900	Astronomia	Archeologia, Teoria scientifica	Fregata, Nave di linea, Cantiere navale
Polvere da sparo	680	Fisica, Acciaio	Chimica, Metallurgia	Soldato con moschetto, Minuteman, Moschettiere, Giannizzero
Rigatura delle canne	1425	Metallurgia	Dinamite	Fuciliere
Scienza militare	1300	Economia, Chimica	Energia a vapore	Cavalleria, Cosacco, Accademia Militare, Porta di Brandeburgo
Sistema bancario	650	Educazione, Codice cavalleresco	Economia	Corte del satrapo, Banca, Città Proibita
Teoria scientifica	1300	Navigazione, Acustica	Biologia, Energia a vapore	Scuola pubblica, Carbone
Tipografia	650	Meccanica, Fisica	Economia	Teatro, Taj Mahal
Epoca industriale				
Biologia	1680	Archeologia, Teoria scientifica	Elettricità	Ospedale, Petrolio, Pozzo petrolifero
Combustione	2200	Pezzi indipendenti, Ferrovia, Dinamite	Teoria atomica, Laser	Carro armato, Panzer
Dinamite	1900	Fertilizzanti, Rigatura delle canne	Combustione	Artiglieria
Elettricità	1900	Biologia, Energia a vapore	Refrigerazione, Telegrafo, Radio	Borsa, Alluminio, Cacciatorepediniere
Energia a vapore	1680	Teoria scientifica, Scienza militare	Elettricità, Pezzi indipendenti, Ferrovia	Ironclad, Fabbrica, la produzione nelle Segherie aumenta di 1, le unità imbarcate si muovono più rapidamente
Ferrovia	1900	Energia a vapore	Combustione	Arsenale, Ferrovia
Pezzi indipendenti	1900	Energia a vapore	Volo, Combustione	Cannone anticarro, Fanteria, Legione straniera, Statua della Libertà
Radio	2200	Elettricità	Radar, Mass media	Cannone antiaereo, Ripetitore, Torre Eiffel
Refrigerazione	2200	Elettricità	Plastica, Penicillina	Sottomarino, Piattaforma petrolifera

Nome	Costo	Tecnologie richieste:	Conduce alle tecnologie	Sblocca
Telegrafo	2200	Elettricità	Elettronica	Corazzata, Base militare, Cristo Redentore
Volo	2200	Pezzi indipendenti	Radar	Portaerei, Caccia, Zero
Epoca moderna				
Balistica avanzata	3350	Laser, Fissione nucleare	Fusione nucleare	Missile nucleare
Computer	3000	Elettronica, Mass Media	Robotica	Sottomarino nucleare, SAM mobile
Ecologia	3000	Plastica, Penicillina	Globalizzazione	Centrale a energia solare
Elettronica	2600	Telegrafo	Computer	Fanteria meccanizzata
Fissione nucleare	3000	Teoria atomica	Balistica avanzata	Bomba atomica, Centrale nucleare
Globalizzazione	3350	Ecologia	Fisica delle particelle	Nazioni Unite, Teatro dell'opera di Sydney
Invisibilità	3350	Laser	Fusione nucleare	Bombardiere invisibile
Laser	3000	Radar, Combustione	Invisibilità, Balistica avanzata	Unità corazzata, Jet da combattimento
Mass Media	2600	Radio	Computer	Stadio
Missilistica	3000	Radar	Satelliti	Elicottero da guerra, Artiglieria lanciarazzi, Programma Apollo
Penicillina	2600	Refrigerazione	Ecologia	Laboratorio di medicina
Plastica	2600	Refrigerazione	Ecologia	Laboratorio di ricerca, Centrale idroelettrica
Radar	2600	Radio, Volo	Missilistica, Laser	Bombardiere, B-17, Paracadutista, Pentagono
Robotica	3350	Computer	Fisica delle particelle	Fabbrica di astronavi, Propulsore dell'astronave, Incrociatore lanciamissili
Satelliti	3350	Missilistica	Fisica delle particelle, Fusione nucleare	Abitacolo dell'astronave, Missile teleguidato
Teoria atomica	2600	Combustione	Fissione nucleare	Progetto Manhattan, Uranio
Epoca futura				
Fisica delle particelle	3350	Globalizzazione, Robotica, Satelliti	Nanotecnologia	Motore dell'astronave
Fusione nucleare	3600	Satelliti, Invisibilità, Balistica avanzata	Tecnologia futura	Robot Gigante della Morte
Nanotecnologia	3300	Fisica delle particelle	Tecnologia futura	Camera di stasi dell'astronave
Tecnologia futura	4000	Nanotecnologia, Fusione nucleare	Nessuna	Una tecnologia che si può ricercare più volte; aumenta il punteggio ogni volta che viene completata

ASSISTENZA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione. Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica chiamando il numero: 199 150020 o compilando il questionario sul nostro sito. **www.cidiverte.it**

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattarci: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: 199 150020

Sito web: www.cidiverte.it

Il costo della telefonata da un numero fisso di Telecom Italia è di 11,88

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.taketwogames.com/eula. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA („ACCORDO“) E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL „SOFTWARE“ COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTATE I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. („CEDENTE DELLA LICENZA“). SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato). I diritti che avete acquisito sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza; con il presente dichiarate di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora applicabile, dai relativi licenzatari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.

CONDIZIONI DELLA LICENZA.

Con il presente confermate il vostro accordo a non:

- a. utilizzare il Software per scopi commerciali;
- b. divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo;
- c. effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- d. rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- e. se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente;
- f. copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente

effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);

g. utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;

h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;

i. rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e

j. trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui viga il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESI LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate „Funzionalità aggiuntive“). L'accesso alle Funzionalità aggiuntive è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità aggiuntive, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **SENZA LEDERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantite al Cedente diritti e licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un adeguato collegamento a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online, come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un affiliato del Cedente. Se non mantenete tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi colleghiate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgano la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla data d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontriate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL

CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegate in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer." L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUI: Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2010 Take-Two Interactive Software e sussidiarie. Tutti i diritti riservati. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, il logo 2K, Firaxis Games, il logo Firaxis Games e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. L'icona della classificazione è un marchio commerciale della Entertainment Software Association. Tutti gli altri marchi e marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.

INDICE ANALITICO

A

Accelera la produzione 49
Agricoltura 86, 90
Attaccare 56, 60, 62, 65, 76
Attacchi nucleari 129

B

Barbari 14, 56, 66, 67, 68
 Accampamenti 67
 Accampamenti barbari 67
 Bonus contro 96
 La fine dei 68
 La fine dei barbari 68
 Limitazioni agli XP 65
 Unità barbariche 67
Bonus
 Bonus al combattimento 60
 Bonus del terreno 60

C

Caratteristiche
 Valori delle caratteristiche 30
Carica partita 9
Chiatta 48, 56, 61, 92, 94, 133
Città 69
 Bandiera della città 69, 70
 Cibo e crescita delle città 79
 Città conquistate 79
 Cittadini disoccupati 71, 76
 Combattimento cittadino 61, 76, 175
 Come costruirle 69
 Conquistare una città 76
 Costruzione nelle città 73
 Crescita delle città 79, 81
 Difesa 76
 Dove costruirle 69
 Forza di combattimento 76
 Il pannello Elenco delle città 25
 La bandiera della città 69

Schermata della città 25, 27, 69, 70, 72, 73, 75, 78, 81, 82, 107
Sfruttare la terra 74
Unità nelle città 62, 72
Cittadini 69, 71, 74
 Disoccupati 71, 76
 Sfruttare la terra 74, 80
Città-stato 98
 Città-stato e vittoria 119
 Comunicare con le città-stato 98
 Influenza sulle città-stato 98
 Missioni delle città-stato 100
 Negoziare con le città-stato 117
 Tipi di città-stato 98
Civilopedia 3, 4, 18, 19, 22, 47, 59, 65, 75, 78, 85, 112
Civiltà 19
 Arabia 179
 Aztechi 180
 Chi vota? 121
 Cina 181
 Diplomazia con 115
 Egitto 182
 Elenco delle civiltà 179
 Francia 184
 Germania 185
 Giappone 186
 Grecia 187
 Impero Ottomano 190
 India 188
 Inghilterra 183
 Irochesi 189
 Persia 191
 Roma 192
 Russia 193
 Siam 194
 Songhai 195
 Stati Uniti d'America 196
Colono 46, 48, 52, 56, 66, 81, 96, 110, 133
Combattimento 48, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62
 Acquisire XP 65
 Armi d'assedio 63
 Bonus al combattimento dei Grandi Generali 104
 Bonus alla Forza di combattimento 157, 160, 169, 170, 172, 175

Combattimento a distanza 48, 49, 56, 57, 59, 60, 62
Combattimento aereo 55, 61, 123
Combattimento cittadino 76
Combattimento navale 61
Combattimento ravvicinato 57, 58, 62
Combattimento tutorial 7
Danno in combattimento 64
Forza di combattimento 46, 70
I Lavoratori e il combattimento 88
Movimento durante 54
Porre fine a una guerra 56
Zone di controllo 54
Configura il gioco 10
Consiglieri 7, 20
 Consigliere estero 20
 Consigliere finanziario 20
 Consigliere militare 20
 Consigliere scientifico 20
 Contattare un Consigliere 21
Cronologia delle segnalazioni 26
Cultura 66, 82
 Acquisire Cultura 82
 Bomba culturale 49
Curare i danni 63, 64

D

Demografia 26
Difendersi
 Unità in difesa 58, 60
Dimensioni della mappa 11, 122, 199
Diplomazia 7, 26, 55, 98, 106, 107, 114, 115, 117, 118
 Avviare un contatto diplomatico 114
 La schermata degli scambi 116
 Pannello della Diplomazia 122
 Panoramica diplomatica 27
Diritto di Passaggio 116, 117

E

Edifici 78
 Come costruirli 78
 Edifici esclusivi 19
 Elenco degli edifici 168

Elenco delle Meraviglie Nazionali 166
Manutenzione degli edifici 78
Prerequisiti per la costruzione 78
Specialisti ed edifici 78
Età dell'Oro 111

F

Fantoccio 77
Felicità 109
Ferrovia 93
Ferrovie 47, 53
Fuoco indiretto 24, 59, 143, 144, 148

G

Giocatore singolo 8
Grandi Personaggi 101
 Abilità dei Grandi Personaggi 101
 Creazione dei Grandi Personaggi 101
 Grande Artista 75, 82, 101, 102
 Grande Generale 27, 63, 101, 104, 139, 141, 181
 Grande Ingegnere 75, 101, 103
 Grande Mercante 75, 102, 103, 106
 Grande Scienziato 75, 85, 103, 165
 Miglioramenti dei Grandi Personaggi 92
Guerra
 Contro i barbari 55
 Dichiarare guerra 55, 117
 Negoziare la pace 118

I

Installazione 4, 5
Intercettazione 126, 155

L

La fine del tempo 121
Lavoratori 88
 Chiatte 94

Costruire Lavoratori 88
Elenco delle azioni di un
 Lavoratore 93
I Lavoratori e il combattimento 88
Leader 19, 179, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196
Leader del Mondo 100, 121
Qualità delle scene con i
 leader 16
Scegli un leader 10
Livello di difficoltà 8, 9, 11, 66, 95, 102, 109, 122

M

Mantenimento 14, 106
 Manutenzione degli edifici 78
Mappa principale 21, 22, 25, 69, 70, 72
Menu principale 3, 7, 8, 9, 13, 197, 199
Meraviglie 80, 82, 85, 101, 103, 105, 112, 182
 Acquisto 107
 Conquista delle 112
 Effetti delle Meraviglie 112, 122
 Elenco delle Grandi Meraviglie 160
 Elenco delle Meraviglie 160
 Grandi Meraviglie 79, 112
 Meraviglie naturali 24, 36, 100, 109
 Meraviglie Nazionali 79, 112
 pannello delle Meraviglie 71
Miglioramenti 88
 Costruire miglioramenti 89
 Costruire strade 89
 Fattoria 90
 Il miglioramento speciale Forte 91
 Miniera 90
 Riparare strade e miglioramenti 92
 Saccheggiare strade e miglioramenti 92
Minimappa 22
Mod 199
Movimento
 Come muovere le unità 52
 Mosse non valide 52, 54

Movimento durante il combattimento 54
Movimento navale 54
Ordini di movimento eseguibili in più turni 52
Punti movimento 46, 53, 143
Strade e ferrovie 53
Multigiocatore 8, 197
 Chat 198
 Partite su Internet/Steam 198
 Partite su rete locale 197

N

Nebbia di guerra 16, 23, 24

O

Obiettivi 6
Opinioni dei consiglieri 28
Oro 105
Ostacoli alla vista 24

P

Palazzo 79, 82, 84
Panoramica militare 25, 27
Panoramica sull'economia 25, 27
Partite a turni 18
Partite a turni simultanei 18
Politiche Sociali 80, 82, 85, 95, 96, 97, 109
 Acquisire Politiche Sociali 83
 Percorsi delle Politiche Sociali 96
 Schermata delle Politiche Sociali 16, 22
Produzione 49, 70
 Menu di produzione 72
Promozioni 47, 48, 64, 150
 Acquisire XP 48, 64
 Elenco delle promozioni 65, 150
 Promozioni delle unità 150

R

Requisiti di sistema 4
Ricerca 84
 Accordi di ricerca 85, 117

Cambiare la tecnologia ricercata 87
Il menu Scegli la ricerca 85
Schermata Informazioni sulla ricerca 25
Riconoscimenti 46
Risorse
 Meraviglie naturali 36, 100, 105, 109
 Risorse bonus 37, 80
 Risorse di lusso 39, 93, 109
 Risorse strategiche 43
Rovine 66

S

Salva partita 13
Schermate informative 25
Sconfitta 119
 Come perdere 119
Sito web di Civilization V 12
Steam 5, 6, 8, 197, 198, 201

T

Tecnologia 84
 Albero delle tecnologie 86, 87
 Come si ottengono le provette? 84
Terreno 29
 Tipi di terreno 29
Tipo di mappa 10, 11
Tre stati di conoscenza 23
Tutorial 7, 201

U

Unità
 Abilità speciali delle unità 47
 Caratteristiche delle unità 46
 Combattimento tra unità 47
 Costruire unità 46
 Elenco dei componenti dell'astronave 147
 Elenco delle unità 131
 Elenco delle unità a cavallo 140
 Elenco delle unità aeree 127
 Elenco delle unità civili 133

Elenco delle unità con armi da fuoco 134
Elenco delle unità corazzate 132
Elenco delle unità da mischia 137
Elenco delle unità da ricognizione 148
Elenco delle unità di classe arciere 131
Elenco delle unità navali 143
Elenco di azioni delle unità 49
Mantenimento delle unità 97
Movimento delle unità 47
Statistiche di combattimento delle unità 57
Unità esclusive 19
Unità militari 48, 49, 72
Unità nazionali 47
Unità non combattenti 48, 72

V

Vapore 172, 184
Velocità della partita 11, 108, 131
Visuale strategica 22
Vittoria 119
 Come vincere 119
 Il tuo punteggio 121
 schermata Progresso verso la vittoria 26
Vittoria culturale 83, 95, 97
Vittoria diplomatica 100, 121, 163
Vittoria tecnologica 87

Z

Zone di controllo 54

SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

CHOOSE YOUR PATH TO VICTORY!

Race your friends to become the first civilization to leave your mark on history in this board game for 2-4 players. Explore the world, research new technologies, build an empire, and conquer your enemies in a struggle of face-to-face diplomacy and warfare. With a unique map every game, six different civilizations, dozens of technologies to research, and four distinct victory conditions, no two games play the same way.

Sid Meier's *Civilization: The Board Game* features:

- Four different ways to win: culture, economic, military, or technology.
- An open diplomacy system that allows players to negotiate with their opponents.
- An innovative "tech pyramid" system for researching new technologies.
- A fast, addictive combat system.
- And much more!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

